2 W Numerze płyty CD

72 STRONY!

CD-ACTION

INDEX: 334561
ISSN: 1426-2916

Nr 5/96 (5)
Październik 1996

cena 12zł 95gr
(129500 zł)

Dark Earth
Już wkrótce!

SCALA MM100
Multimedialne Studio

War Wind
Warcraft w kosmosie

Imagine
Konkurs

Lords of The Realms II
Wojny feudalne

MYST screen saver
Pełna wersja

Voyeur II
Thriller erotyczny

S 2
Sequel Screamer'a

SWIV 3D
Trójwymiarowa strzelanina

Origins of Mankind
Teoria ewolucji w pigułce

Brak CD-ROM'u? Zapytaj swojego sprzedawcę

Brak CD-ROM'u? Zapytaj swojego sprzedawcę

Silver Shark
ISSN 1426-2916
10
9 771426 291969

W opakowaniu 2 płyty CD z polskim menu

Przechodzimy przez halę Acclaima i walimy na prawo, do zamku Virgina. Od ciężaru showguide'ów, płytek z demami i plakatami uginają nam się nogi. Ale James ma dla nas coś specjalnego. Skręcamy i już mamy wchodzić na schody potężnej budowli witani przez zakapturzone dziewice i dostojnego ciemnoskórego czarownika, gdy nagle Witka coś łapie za rękaw. Zatrzymujemy się, odwracamy - aż serce podskoczyło nam do gardła: ten facet z maczugą, "wyjęty z ekranów" Deathtrap Dungeon nie zamierza żartować.

Po chwili siedzimy już jednak spokojnie w zacisznych lochach zamku dziewic i wspólnie z gośćmi z Virgina dzielimy się uwagami o wystroju poszczególnych hal wystawowych na tegorocznych targach ECTS. Impreza, która miała miejsce w Londynie w dniach od 8 do 10 września, należy do najważniejszych wystaw i targów oprogramowania na świecie. Tutaj spotykają się ludzie z tysięcy firm, swoje ekspozycje pokazują najwięksi, dochodzi do transakcji na miliony dolarów. Każdy, kto chce zaznaczyć swoją obecność w tym światku musi tu przyjechać. W tym roku na tych, którzy zawitali w gościnne (i zapewne nieźle kosztujące) progi kompleksu wystawowego Olympia Kensington, czekało prawie 200 wystawców z całego świata. Choć generalnie impreza pomyślana jest, aby promować europejskie produkty, również najwięksi ze Stanów i Japonii nie mogli nie zaznaczyć swojej obecności. Impreza nie miała jedynie charakteru ekonomiczno-targowego. Była też wydarzeniem kulturalnym. Przy jej organizacji zatrudnili się między innymi ESLPA, towarzystwo europejskich wydawców prasy poświęconej software'owi oraz telewizja CTW. Ta druga firma obsłużyła targi pod względem informacyjnym i "propagandowym".

Tak mnie zamurowało w tej piekielnej scenerii Gremlina przed ekranem z Realms of the Haunting

W dniach, w których odbywały się ECTS na jej kanale leciały programy poświęcone imprezie: rozmowy (codziennie wielu mądrych ludzi dyskutowało na inne tematy - W stronę roku 2000, o technologii przyszłości, Komputery kontra konsole, o słynnej rywalizacji w dziedzinie gier komputerowych i Użytkownik, problem reklamy produktów software'owych), reportaże, pokazy, talk-show'y itd. Co z samą "materią", czyli z tym, co można było zobaczyć w Londynie? Otóż, w oczy rzucały się przede wszystkim giganty: Sierra, rozłożona na piętrze (podzieliła tam wpływy z Gremlinem, GT Interactive i Sony), wspomniane Virgin i Acclaim, korporacja Ocean, pod którą podpina się coraz więcej firm. Ich stać było na przygotowanie naprawdę znakomitej oprawy swoich stoisk i odpowiednie wyeksponowanie tego, co mają do zaproponowania światu na najbliższy rok. Realm of the Haunting Gremlina, dla którego przygotowano obszerny zakątek podobał mi się najbardziej, Sierra promowała Ramę, Lighthouse'a i Phantasmagorię 2. W to wszystko wciskał się Philips z Down in the Dumps i Nihilistą. SCI pokazał nam SWIV-a 3D (tego możecie już zobaczyć na naszej płytce!!!), XS-a i Carmageddon. No nie, dalej nie będę już opisywał. Nie ma sensu. Dlaczego? No właśnie, po to piszę tego "wstępniaka"!!! Myślicie, że po co pojechaliśmy na te targi - aby poobijać się w towarzystwie pięknych hostess? Nie, kochani. Byliśmy tam po to, aby pokazać dla WAS, co właściwie dzieje się teraz, i co wydarzy się w najbliższym czasie w przemyśle software'owym. Najwięksi w tym świecie poznali już Wasze ukochane pismo. Dlatego możecie spodziewać się począwszy od niniejszego numeru CD Action głośnego echa ECTS 96. Przygotujemy Wam najświeższe produkty. Możecie być pewni. Tymczasem zapraszam Was do lektury. Nie będę przechodził do porządku dziennego, czyli omówienia tego, co na płycie i na kartkach. Są to tak gorące rzeczy, że aż trudno je utrzymać nie zaglądając do nich.

Facet z Deathtrap Dungeon niby potulny, ale ostrożności nigdy za wiele.

A tak zamurowało Witka. Mieli sobie z Sarą Osborne wiele do powiedzenia.

Z obowiązku podam jedynie informacje o tym, co już zwykle, co miesiąc Wam proponujemy: nagrody i konkursy. Pierwszy konkurs związany jest z ECTS - nie chodzi o odgadywanie żadnych nazwisk, dat ani wydarzeń: konkurs jest bezinteresowny - mamy dziesięć płyt z targów i chcemy je rozdać za darmo. Rozlosujemy je spośród osób, które wyślą do nas kartki pocztowe z informacją, że chcą otrzymać płytkę. Drugi konkurs, którego stawką jest, UWAGA!!!, najnowsza (ma się rozumieć pełna i komercyjna) wersja przedstawionego Wam miesiąc temu rewelacyjnego programu graficznego IMAGINE - 4.0. Szczegóły na stronie 69 tego CD Actiona.

A teraz zobaczcie te zdjęcia.

Mariusz Turowski

Mariusz Turowski

No i napęcie rozładowane. Poza planem uścisnęliśmy sobie ręce na zgodę. Do zobaczenia w przyszłym roku!

SPIS TREŚCI

Mistyczny (Myst screen saver)	2
Kompaktowe safari (Zoo Guides)	4
Tanie, zdrowe i pyszne (Master Cook)	6
Multimedialny Darwin (Origins of Mankind)	7
Scala	10
Komputerowy przyjaciel (Catz)	12
Język Polski z komputera (Gramatyka)	13
Wesoła szkoła (Mr. Potato Head)	14
Kuchnia Lwa Leona (Lew Leon)	16
Morderca jest wśród nas (Voyeur II)	18
Zaświrowany wirus (Świrus)	20
Siekiera dla hackera (Noc)	22
Zagrożona Europa (Absolute Zero)	24
Upadek Imperium (War Wind)	26
Gitarowa Strzelanina (Johny Bazookatone)	30
Rajd (S 2)	32
Na morderczych planetach (Mission force: Cyberstorm)	34
Gniew bogów (Zork Nemesis)	36
Szesnastomegowy odjazd (Road Rash)	38
Fire Fight	40
SWIV	42
Królewska roz(g)rywka (Lord of the Realm 2)	44
Eradicator	46
The Machines	49
Gubble	50
Whiplash	52
Virtualne gąsienice (iMA 12 Abrams)	54
Battle Arena: Toshinden	56
Zakręcone maszynki (Incredible Machine 3)	58
Śmierć turtlesom (Jazz Jackrabbit)	60
Shareware	61
W strumieniach światła (Dark Earth)	62
Po trupach do celu... (solutions)	65
Tipsy	66
Scena Komputerowa	68
Doom Reality-konkurs od kuchni	70
Oferta dla prenumeratorów	71

Instrukcja obsługi COVER CD na stronie 72

W listopadzie, w Rzeszowie odbędzie się druga edycja biennale sztuki komputerowej Computer Art Biennale. Zainteresowani mogą kierować się pod adres:

Computer Art Biennale,
Rzeszów, ul Sokoła 7.
tel. (017) 32001 lub 32252
fax (017) 32748

CD Action postara się przedstawić wyróżnione prace na tej prestiżowej imprezie.

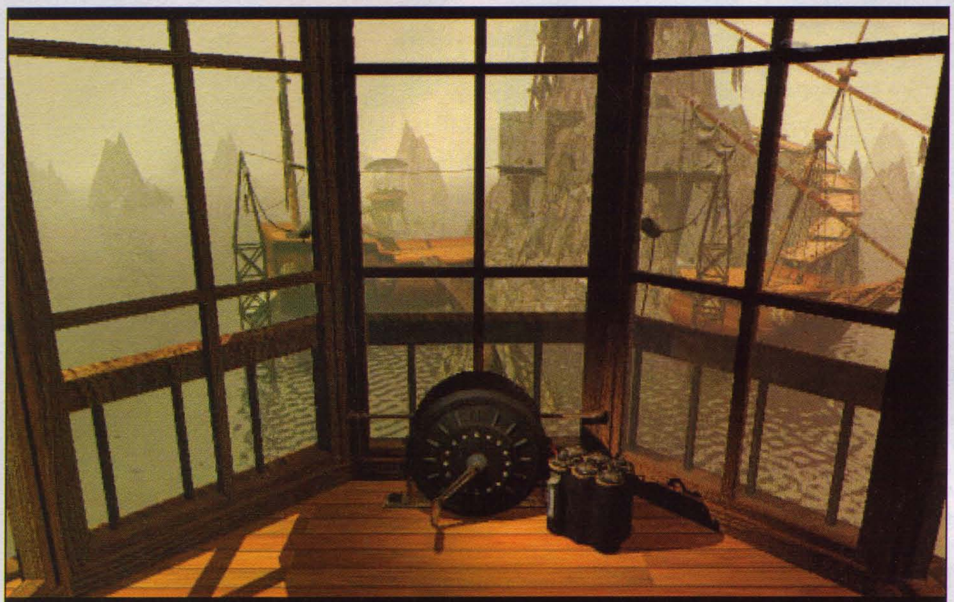
Z firmy Techland otrzymaliśmy informację, że jest ona oficjalnym, wyłącznym dystrybutorem gry Quake w Polsce. Tel do Techlandu: 64347813, 64348890 wew. 112, 90344857.

W dniach od 9 do 10 listopada w Opolu dojdzie do unikalnego wydarzenia: party Gravity'96. Impreza dla maniaków amig i pecetów po raz pierwszy w Polsce będzie miała charakter komercyjny (organizatorami i chętnymi do rozdania wielu ciekawych nagród są: grupa Anadune, Optimus SA i RMF FM). Także CD-ACTION dorzucił swoje 3 grosze do puli nagród.
W sprawach organizacyjnych kontaktujcie się z Sławomirem Wanatem, ul. Spychalskiego 10/9, 45-716 Opole, tel. 077 476016. CD Action nie omieszka zawitać na Gravity. Spodziewajcie się więc odpowiedniej relacji...

Tym razem możesz WYGRAĆ

od nas nową wersję programu **IMAGINE 4.0.**
Tak, chodzi o najnowszą wersję tego samego produktu, który w ostatnim numerze znokautował Cię swoimi mozliwościami i sprawił, że na długi czas wziąłeś rozwód z ... codziennymi obowiązkami (ja, oczywiście jestem głosicielem wartości rodzinnych, właśnie tak, jak realizatorzy kampanii reklamowej Quake'a) na rzecz świata obiektów trójwymiarowych. Dobra, chodzi o to, abyście przysłali do nas jak najszybciej prace, które stworzyliście przy pomocy Imagine 3.0. Nie będziemy tolerować żadnych drobnych oszustw: dzieła mają być stworzone tylko w tym programie. Aby uniemożliwić pokusy (rozumiem je - stawka jest wysoka, ale trzeba być w porządku wobec uczciwych, którzy naprawdę użyją tylko Imagina) konkurs obwarowujemy następującymi warunkami: prace mają być przysłane w formacie bitmapowym z dołączonym modelem siatkowym. Wybrane dzieła opublikujemy w CD Action. I tu pojawia się kolejna kwestia - redakcja zastrzega sobie prawo do nadesłanych prac: oznacza to, że autorzy pozwalają nam na ich bezpłatne wykorzystanie.

Jeszcze jedna impreza, która ...już się odbyła. Firma Novcor z Gdyni (tel. 058) 646947) zorganizowała w sobotę 21 września w budynku gdańskiego NOT-u turniej gry w Quake'a. Niestety, nie udało nam się wybrać na nią. Jednak Novcor obiecuje, że imprezy tego typu będą odbywały się cyklicznie - świetnie!!! Nie ominiemy już żadnej.



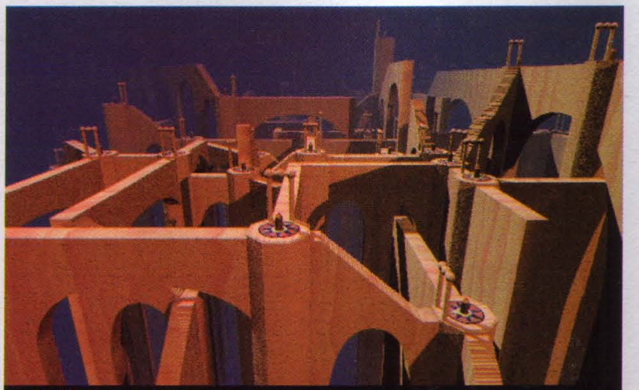
Stoneship Age
Lighthouse Generator

Mistyczny

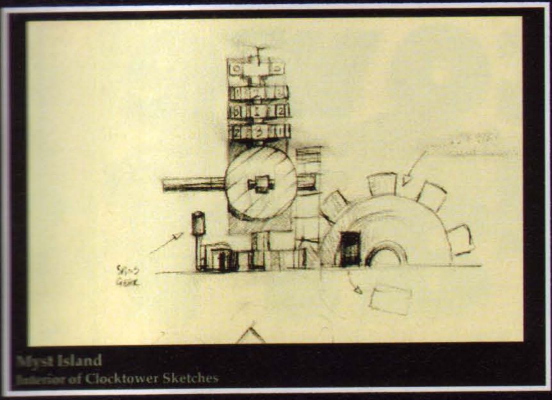
Bracia Rand i Robin Millerowie postanowili umilić nam niecierpliwe oczekiwania na drugą część gry Myst. Podczas gorączkowych prac nad produktem, którego premiera planowana jest na początek 1997 roku wspólnie z gigantem z Novato w Kalifornii, Broderbound, wypuścili na rynek wygaszacz ekranu, który oszczędzając nasze monitory ma za zadanie przypomnieć nam losy Artusa podczas jego mistycznej podróży w czasie.

Chociaż sama gra wywołała, jak pamiętamy, mieszane uczucia, to jednak bez wątpienia zapisze się ona w historii przemysłu software'owego. To tutaj po raz pierwszy mieliśmy okazję odbyć wędrówkę po niesamowitym, skonstruowanym od początku do końca świecie - przygoda została zaplanowana na 60 godzin. Tutaj także użyto po raz pierwszy tak sugestywnej oprawy wizualnej i na tak szeroką skalę projektowano każdy szczegół tej niezwykłej rzeczywistości. Obrazy wszystkich tych cudownych wież, statków, planetariów, okryte mgłą lasy i budynki portów, niepokojące krajobrazy zapewne na długo utkwią nam w pamięci. Myst Screen Saver to program, który ma za zadanie pokazać nam cały rozmach towarzyszący powstawaniu Myst-a. Co można powiedzieć o wygaszaczach ekranu? O.K. - powiedziano już o nich prawie wszystko. Wiemy, jak zbawczą dla "zdrowia" monitora funkcję one pełnią, jak wyświetlanie ruchomego, przyciemnionego obrazu chroni nasze "displaye". Jednak takie rozumienie funkcji screensavera pozwolę sobie nazwać archaicznym.
W epoce systemu Energy Star, kiedy ekran sam właściwie potrafi zadbać o swoje bezpieczeństwo dziś zwraca się uwagę przede wszystkim na estetyczne walory tego typu programów. Liczy się komfort, którego poczucie pojawia się w momencie wyświetlania na ekranie malowniczych krajobrazów, zabawnych animacji czy barwnych fraktali. Jak w tej perspektywie ocenić Myst Screen Savera? Moim zdaniem jest to dzieło wybitne. Mamy grafikę rzucającą wręcz na kolana, świetną oprawę muzyczną (też z Myst-a), różnorodność, wielkie możliwości konfiguracji i dostosowania do systemu użytkownika. Instalacja programu przypomina przygotowywanie do pracy w naszym komputerze potężnej aplikacji lub skomplikowanej gry typu film interakcyjny.

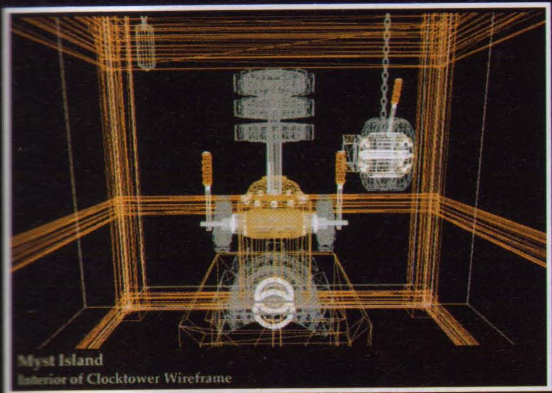
Zawartość kompaktu po rozpakowaniu w pełnej wersji zajmuje na twardym dysku ponad 25 Mb przestrzeni. Program dokonuje w plikach konfiguracyjnych odpowiednich zmian (chodzi m.in. o uaktywnienie wygaszacza w czasie startowania systemu) i buduje nową grupę w menedżerze programów (lub nowy folder - w zależności od systemu operacyjnego). Myst Screen Saver to rozbudowany system, składający się z kilku części, "warstw". Jego główny element to oczywiście sam produkt Cyan/Broderbound. Do jego zarządzania wykorzystany został engine Berkeley System - After Dark. Dalej - program zawiera System IQ, dzięki któremu może dostowywać się do pracy komputera i w zależności od aktualnej "zajętości" zasobów systemu włączać lub nie



Selenitic Age
Walking Maze (never used in the game)



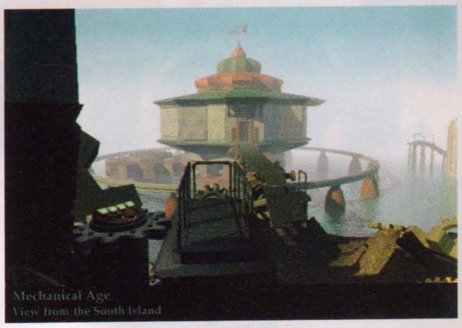
Myst Island
Interior of Clocktower Sketches



Myst Island
Interior of Clocktower Wireframe

Myst Island
Interior of Clocktower

włączać się. EcoLogic pozwala na "oszczędzanie pieniędzy", dzięki Hot Keys i Sleep Corner można ustalać sposoby wywoływania wygaszacza, a Randomizer służy do ułożenia nowego zestawu slajdów do wyświetlania. W Myst SS znajdują się dwa wygaszacze: główny - Myst oraz standardowy wygaszacz Berkeley System - Starry Night. Program fascynuje swoimi możliwościami. Myst składa się w sumie z ośmiu modułów - pokazów slajdów, zawierających ponad 200 obrazków. Każdy pokaz to odrębna wyprawa w świat gry. Można zatem przenieść się do poszczególnych epizodów (Mechanical Age, Stoneship Age, Myst Island, Selentic Age, Channelwood Age), towarzyszyć powstawaniu poszczególnych scen gry od szkiców do pełnych renderowanych obiektów, zobaczyć nowe, nie włączone do Mysta sceny (nowe szkice, nowe perspektywy, z których obiekt jest widziany, zbliżenia itd.). Panel Kontrolny programu można wywołać klikając odpowiednią ikonę. Możemy tu włączyć Setup, wybrać obrazki (Images), określić szybkość ich zmieniania się (Delay), uruchomić demo oraz przenieść się do okna After Dark Help. W setupie znajdujemy szereg opcji do konfigurowania wygaszacza. W General Options ustalamy, po upływie jakiego czasu program się włącza (Sleep Time), możliwość ręcznego wywołania wygaszacza (Hot Keys oraz Control Corners), "budzenie" ekranu (Wake on Mouse Movement), a także aktywność systemu IQ. W opcji Password znajdziemy standardowe sposoby przypisywania programowi hasła. Dzięki opcjom zaawansowanym możemy After Dark "zmusić" do pracy w standardzie VGA 16 kolorów (program domyślnie uruchamia się w standardzie 256 kolorów, dlatego na "szesnastkach" mogą sie pojawić niezbyt atrakcyjne obrazki o dziwnych barwach), do działania również w sesji dosowskiej (na pełnym ekranie), do przebudowy wyświetlanego pokazu slajdów (uaktualnienie - Update Module List at Startup) oraz aby w momentach, gdy np. system pracuje (np. w chwili włączenia w Windowsie alarmu) w czasie pokazu został pokazany napis "obudź mnie" (Please Wake Up). Opcja EcoLogic służy do określenia parametrów dla oszczędnej pracy programu. Można tu ustalić, aby After Dark wyłączał po odpowiednim upływie czasu monitor. Pokazuje się wtedy animacja pokazująca "odliczanie" do momentu wyłączenia monitora (ekrany z systemem Energy Star; pozostałe stają się czarne).



Mechanical Age
View from the South Island

Program przelicza również, ile w ciągu roku można dzięki niemu zaoszczędzić (Estimated Annual Savings) - trzeba tu oczywiście wpisać cenę kilowatogodziny. Wygaszacz ekranu to rzecz przydatna. Ale nie o to tutaj chodzi.

"Następny wygaszacz ekranu? Następna seria zabawnych ilustracji i barwnych animacji? Nieprawda. Pamiętasz Mysta? - od razu rozpoznasz to, co było w nim najlepszego. Instaluj i podziwiaj!"

Dzięki Myst Screen Saver mamy gwarantowane rozkosze estetyczne najwyższego lotu. Rozpoznajesz ten świat stworzony przez Cyan/Broderbound? - oto wspomnienie po sławnym Myst i zapowiedź tego, co nas czeka w Myst II. Tego screen saver-a po prostu nie można nazwać zwykłym "oszczędzaczem"... Ekran pokrywa się mgłą, z oddali rozlega się szum strumieni i łagodne brzmienie rogów - Standby for arrival at the Channelwood Age. Oto nadchodzi. Aby zainstalować pełną wersję Mysta Screen Savera, którą znajdziecie na naszej płycie, musicie znać numer seryjny - program pyta się o niego w czasie instalacji: MSS-00670-6681.

GUARDIAN

Myst Screen Saver

Cyan/Broderbound

Dystrybutor

Brak dystrybutora w Polsce

Cyan/Broderbound
☎ (044) 1817412294

Minimalna konfiguracja

386, 4 Mb RAM, VGA, CD-ROM, MYSZ, SB, GUS, SB AWE, Windows

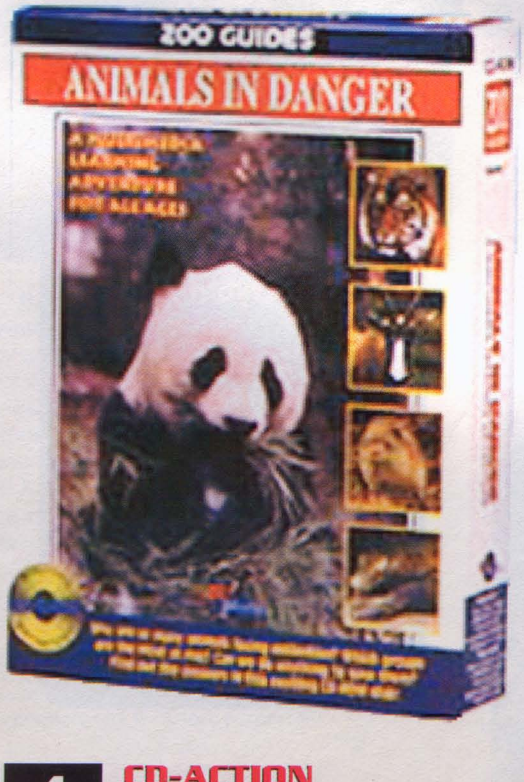
Kompaktowe safari

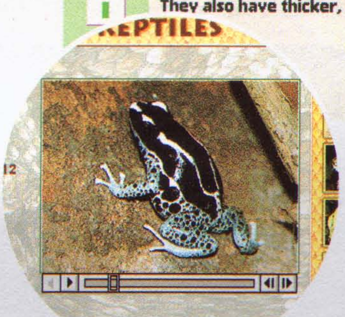
Mówcie co chcecie, ale dla mnie nader modny obecnie termin "multimedia" kojarzy się głównie z rozmaitego rodzaju skomputeryzowanymi encyklopediami. To właśnie dzięki takim wydawnictwom nauka przestaje być nudnym kuciem regułek i dat z podręcznika, a staje się fantastyczną wędrówką w najczęściej nieznany świat. Dlatego zawsze cieszy mnie, gdy natknę się na tego typu program. Nie ma nic piękniejszego i bardziej fascynującego niż przyswajanie sobie nowej wiedzy podczas podróży w "komapktowej krainie czarów". Dobrze więc się dzieje, iż wydawnictw tego typu jest coraz więcej i więcej, a ich jakość stoi zwykle na bardzo wysokim poziomie. Ostatnio angielska firma REMedia zbombardowała rynek serią edukacyjnych kompaktów pod wspólną nazwą ZOOGuides. Spieszę więc, by zapoznać Was z ich zawartością.

ZOOGuides to - ogólnie mówiąc - obszerne encyklopedie poświęcone zwierzętom, ich środowisku życia, zwyczajom. ekosystemowi itp. Uważam, że są one nader cenną pomocą naukową dla nauczycieli biologii, a przy okazji mogą być niezastąpione dla wszystkich, którzy mają ochotę dowiedzieć się czegoś więcej o świecie, który ich otacza. Gwarantuję, że będą zdumieni, jak wiele jeszcze nie wiedzieli o sprawach, które mogą wydawać się oczywiste.

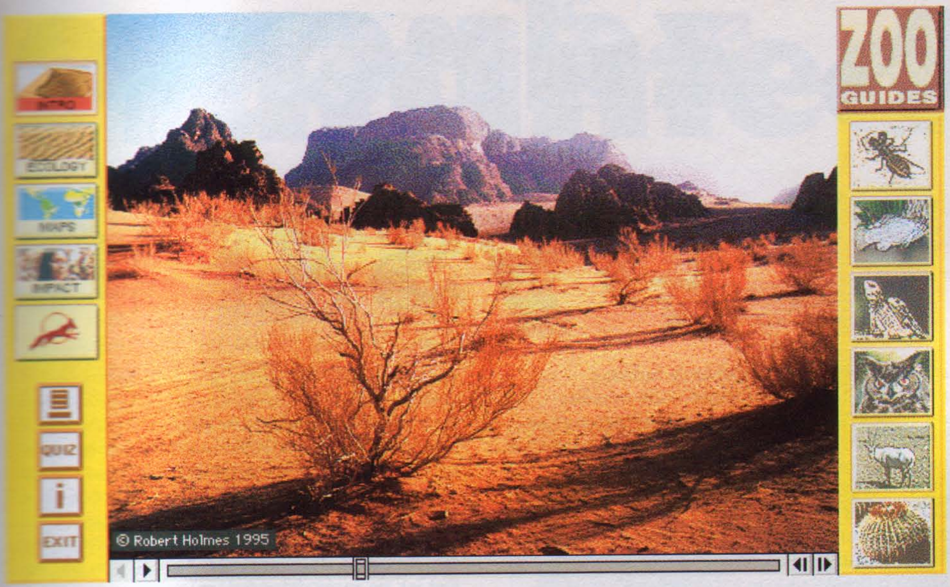
Naturalnie taki ciekawski osobnik musi jeszcze znać język angielski - cóż, na polskie wydawnictwa multimedialne musimy jeszcze trochę poczekać (choć są już pierwsze jaskółki),

Jak do tej pory pojawiło się 6 kompaktów z tej serii (następne już wkrótce): - Buttterflies of the World (Motyle świata; jest tu pewna przesada, ponieważ "świat" ogranicza się w zasadzie do Ameryki Północnej) - Whales & Dolphins (Wieloryby i delfiny) - Mammals of Africa (Ssaki Afryki) - Rainforest (Lasy tropikalne) - The World of Reptiles (Świat gadów) - Life in the Desert (Życie na pustyni). Po uruchomieniu wybranego poradnika widzimy ekran centralny, na którym pojawia się tekst oraz odtwarzane są wszelakiego rodzaju animacje i sekwencje wideo. Nawiasem mówiąc jest ich bardzo dużo: cóż - hasło multimedia zobowiązuje! Po prawej stronie umiejscowione są okna, w których możemy wybrać sobie interesujący nas obiekt (zwierzę lub gatunek zwierząt). Jeśli chcesz dowiedzieć się o danym zwierzaku czegoś konkretniejszego, musisz skorzystać z okien po lewej stronie, gdzie masz do dyspozycji: - intro - ogólne wprowadzenie w temat oraz odpowiedzi na kilka nasuwających się od razu podstawowych pytań - cykl życiowy: informacje o konkretnym zwierzęciu (czas życia, cykle rozwoju, sposób rozrodu, itp.) - budowa ciała: przekroje, preparaty anatomiczne, szkielet itp. - ekologia:





Pręgowane i skrzydlate, te co skaczą, pełzają i fruwają... w swój swiat nas zapraszają... Nieznany świat w zasięgu ręki.



Fascynujący świat pozornie wymarłej (a naprawdę to tętniącej życiem) pustyni.

mnóstwo informacji związanych ze środowiskiem życia, trybem życia, sposobem zdobywania żywności, itp. itd

Naturalnie w obrębie każdego okna są jeszcze dodatkowe działy tematyczne, których z braku miejsca nie będę omawiał. Jeśli chcesz, możesz sprawdzić swoją wiedzę na dany temat wybierając polecenie "quiz". Poziom trudności quizu nie jest zbyt wysoki, no ale w końcu program adresowany jest przede wszystkim do młodych i bardzo młodych użytkowników, więc autorzy starali się ich nie zniechęcać.

"Fascynująca intelektualna przygoda dla każdego powyżej 8 roku życia."

Oprócz informacji tekstowych towarzyszy nam wygłaszany przez lektora fachowy komentarz. Nie brak także efektów dźwiękowych - odgłosów dżungli oraz dźwięków wydawanych przez dane zwierzaki. Cieszy spora ilość rozmaitych animacji - szczególnie efektowna jest moim zdaniem wędrówka przez lasy tropikalne, gdzie animacje stref lasu zwrotnikowego uzupełniane są

zdjęciami i sekwencjami wideo przedstawiającymi przykładowe typy roślinności czy rodzaje zwierząt żyjące w danej strefie (około 60 minut sekwencji!). Piszę to dlatego, bo do dziś pamiętam, jak z wielkim mozołem wkuwałem "strefy lasu tropikalnego" w liceum, zresztą bez większego efektu. Naprawdę aż złość bierze, że nie miałem wtedy komputera i tego programu!

No ale cóż - gdy ja byłem w wieku szkolnym to podobno na Syberii widziano jeszcze ostatnie stado żywych mamutów :-).

Jeśli idzie o stronę merytoryczną, to kompakty wprawdzie nie pękają od nadmiaru danych, ale ilość zawartych na nich informacji oraz ich zakres w pełni wystarcza, by mieć na dany temat całkiem niezłą wiedzę na poziomie końcowych klas szkoły podstawowej lub pierwszej klasy liceum (piątka z biologii gwarantowana!). Wprawdzie niewątpliwie przydałoby się jeszcze więcej sekwencji wideo (i polska wersja językowa... ech, marzenia) no ale - cieszmy się tym, co mamy!

Dodając do tego bardzo niewielkie wymagania sprzętowe i w miarę przyzwoitą cenę uważam, że warto wybrać się na wirtualną wycieczkę z ZOOGuides w ręku... ehm, w czytniku CD.

JERZY POPRAWA

ZOOGuides
REMedia
Dystrybutor
L. K. AVALON
☎ (017) 627471 w. 274, 275

Minimalna konfiguracja
386, 4 Mb RAM, SVGA, Windows

Cena
24,99 £ - za każdy kompakt

Tanie, zdrowe i pyszne

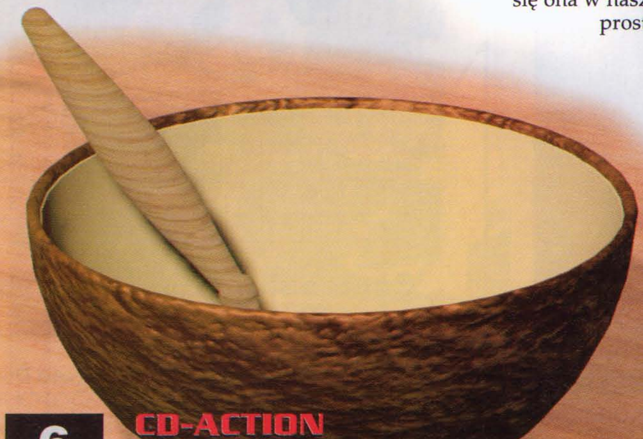
Wielu ludzi mylnie sądzi, że zjadając obfite posiłki dostarczają organizmowi wszystkich potrzebnych mu składników odżywczych. Nic bardziej błędnego: dużo, nie znaczy dobrze, a już z pewnością - prawidłowo. Białe pieczywo zamiast razowego, tłuszcz pochodzenia zwierzęcego, cukier, nadmiar soli, to gwarantowany zawał przed czterdziestym rokiem życia, a nawet prędzej. I nie ma się co łudzić, że pomogą nam jakieś złote środki na odchudzanie - one potrafią odchudzić tylko portfel. Organizm jest bardzo czułym instrumentem i nie da się go oszukać. Dlatego jeśli nie chcemy wyglądać jak słoń w ciąży, będąc jednocześnie w sile wieku, należy o siebie dbać. Jednym z elementów takiej praktyki, obok ograniczenia spożywania wszelkich używek i uprawiania sportu, jest planowanie codziennej diety. O już widzę te skrzywione miny: co ten facet plecie? Kto ma na to czas? Jednak nie zapominajcie, że można posłużyć się komputerem oraz programem, który daje nam nie tylko możliwość kolekcjonowania przepisów, ale także obliczania ich kosztów i składu odżywczego, a wszystko to trwa chwilę i jest dziecinnie proste.

To na początek, ponieważ program MasterCook, oferuje nam o wiele więcej. Oczywiście przede wszystkim, jak na książkę kucharską przystało, zawiera przepisy kulinarne. Są one klasycznie pogrupowane w rozdziały, jak to ma miejsce w większości tego typu podręcznikach. Dostęp do poszukiwanych pozycji jest bardzo łatwy, służy do tego specjalna opcja poszukiwania. Klikając na kolejne rozdziały i podrozdziały, szybko docieramy do poszukiwanych pozycji. Gdy zdecydujemy się na wykorzystanie danego przepisu, klikając na odpowiednią ikonę przenosimy go do specjalnie skonstruowanej tabeli. Tam tekst zostaje podzielony na składniki, które zostają umieszczone w tabeli znajdującej się w pierwszym oknie oraz czynności do wykonania, krok po kroku, w oknie numer dwa. W ten sposób nawet skomplikowane potrawy można z łatwością przenieść na domowy stół, bez obawy, że o czymś zapomnimy. Każdy z nas rzecz jasna ma swoje własne upodobania, autorzy programu i o tym pomyśleli - nie musimy sztywno trzymać się zawartych w programie recept, możemy je dowolnie modyfikować oraz tworzyć nowe. Ale to nie wszystko, za pośrednictwem sieci możemy stale uzupełniać swoje zbiory, dzięki odpowiedniej opcji z programu. Przepisy są wzbogacone pięknymi, kolorowymi zdjęciami, a także filmami, na których mamy okazję zobaczyć, jak robią to prawdziwi mistrzowie. No, ale zanim przystąpimy do gotowania, musimy najpierw kupić wymagane produkty. W tej czynności pomoże nam opcja sporządzania listy zakupów

> *"Wspaniałe potrawy i ich wygląd, skład, cena, techniki wykonania, wartość odżywcza, to wszystko zawarte jest w tym uniwersalnym Kuchmistrzu. O smak i zapach musisz zatroszczyć się już sam."*

oraz analizy kosztów, w szczególności ta druga z pewnością się przyda. Analiza składu odżywczego odbywa się automatycznie i jest doprawdy przejrzysta. Danie zostaje dosłownie rozłożone na czynniki pierwsze: widzimy jak na dłoni, ile dana potrawa zawiera białka, węglowodanów, witamin, soli mineralnych, tłuszczu, kalorii pochodzących z różnych składników, cholesterolu i wielu innych. Dzięki temu możemy w bardzo prosty sposób wpływać na wartość odżywczą codziennych posiłków, wystarczy zamienić w przepisie np. produkt zawierający zbyt wiele tłuszczu na inny i gotowe. Gdy już odpowiednio dobierzemy potrawy, możemy stworzyć plan posiłków na cały miesiąc, w tym celu należy posłużyć się tabelką, w której umieścimy szczegółowy spis z podziałem na dni miesiąca i poszczególne posiłki. Menu do tego planu tworzymy w oddzielnej opcji, a całość ma przebieg niemal automatyczny. Już po wpisaniu pierwszych liter potrawy, natychmiast pojawia się jej cała nazwa, pod warunkiem, że znajduje się ona w naszym spisie. A potem to już tylko prosta operacja "kilku kliknięć" i zestawy śniadaniowe, obiadowe, kolacyjne wskakują na swoje miejsce - wszystko przebiega szybko i bezboleśnie. Program pracuje w środowisku Windows, a więc korzystając z możliwości tego systemu, możemy zwijać do ikon nie tylko pojedyncze przepisy, ale także inne dokumenty zawarte w tym programie. Oczywiście możliwe jest także drukowanie wybranych pozycji, trudno przecież sobie wyobrazić bieganie z kuchni do komputera stojącego gdzieś w pokoju w celu dowiedzenia się, co mamy dalej uczynić. A poza tym papier jest jak na razie najpopularniejszym nośnikiem danych, więc będzie prościej (przynajmniej w tej chwili) prowadzić wymianę przepisów w taki właśnie sposób. Program prezentuje się ładnie, opcje są starannie zaplanowane i bardzo czytelne, chociaż przy odrobinie inwencji twórczej można by zaplanować całość w bardziej oryginalny sposób. Okienka są co prawda praktyczne, ale istnieją bardziej sugestywne sposoby wizualizacji, które w przypadku niejednokrotnie bardzo wymyślnych dań tutaj zawartych, powinny maksymalnie pobudzać wyobraźnię. Jednak trzeba przyznać, że zdjęcia oraz filmy bardzo dobrze spełniają swoją rolę, uzupełniając część tekstową, od której czytania i tak już burczy w brzuchu. Tak więc, ogólne wrażenie jest bardzo pozytywne, autorzy programu stworzyli uniwersalną pomoc dla wszystkich, którzy w jakikolwiek sposób zainteresowani są smacznym, zdrowym i ekonomicznym odżywianiem się. To coś więcej niż zwykła książka kucharska, to wielofunkcyjna pomoc, na której można wiele zyskać. Smacznego!

PAWEŁ MUSIAŁOWSKI



Master Cook
Sierra

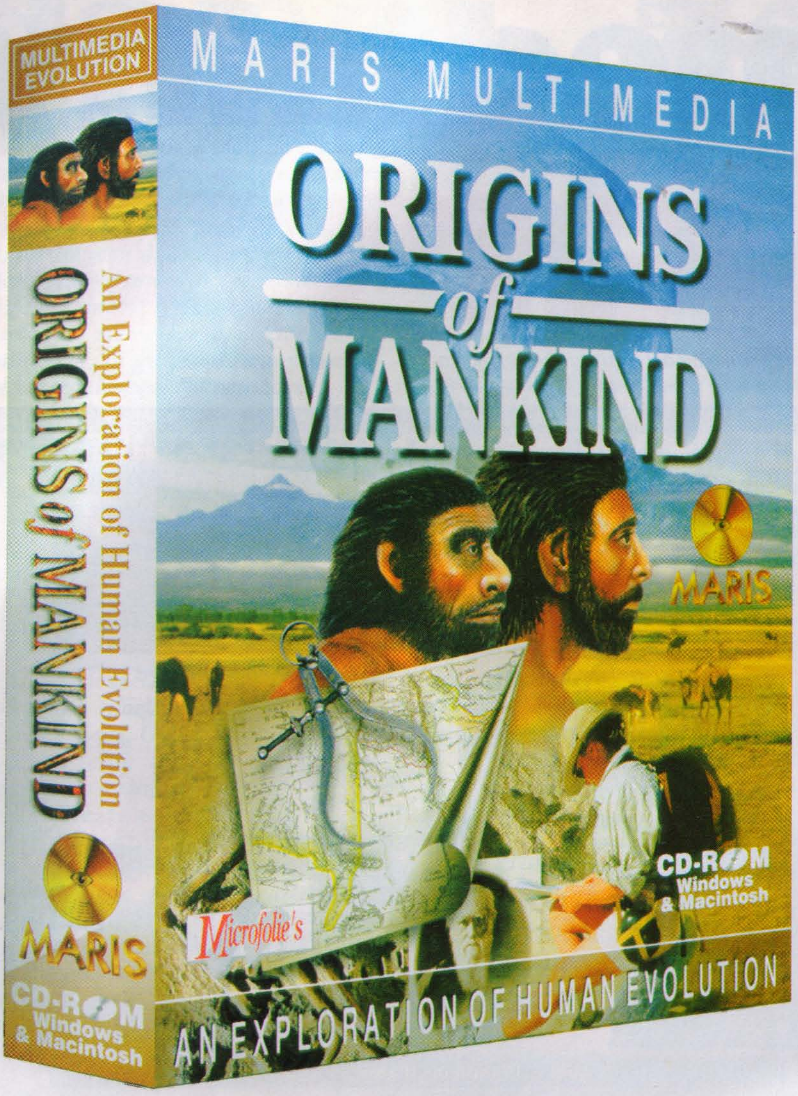
Dystrybutor
Brak dystrybutora w Polsce
Sierra
☎ (044) 1189875601

Minimalna konfiguracja
486, 4 Mb RAM,
VGA, Windows, CD-ROM

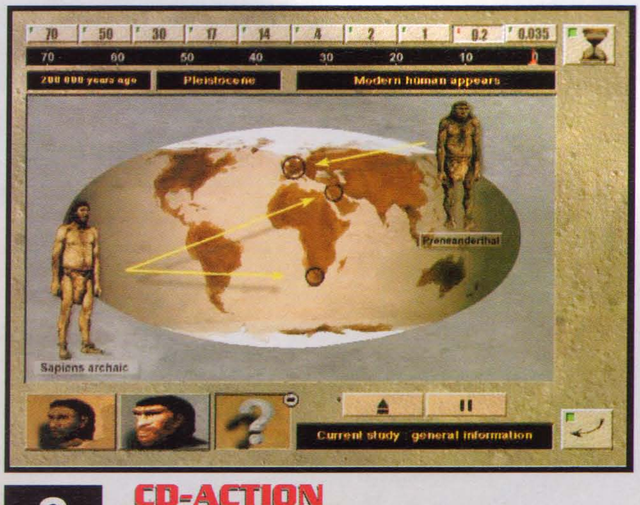
Cena
☎

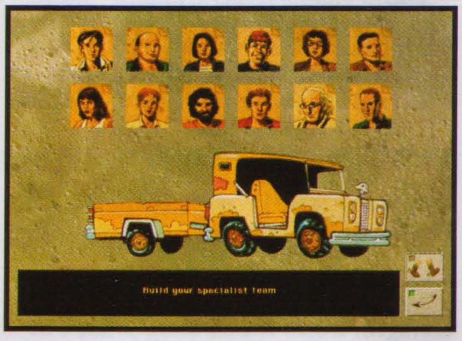
Multimedialny Darwin

Teoria ewolucji jest jedną z najbardziej kontrowersyjnych koncepcji naukowych. Z racji problemów, które porusza - początki życia i pochodzenie człowieka - miejsce dla dyskusji na jej temat znajduje się nie tylko wśród zaciszy katedr uniwersyteckich. Rozważana jest w związku z programem nauczania w szkole (choćby ostatni amerykański spór między kreacjonistami a neoewolucjonistami o to, czego właściwie uczyć dzieci na lekcjach biologii), trafia też na łamy prasy i do telewizji. Najważniejsze pytanie, które dzieli radykalnie opinię publiczną: co jest poglądem naukowym i pewnym - to, że życie na Ziemi zostało stworzone na drodze jakiegoś nadzwyczajnego, cudownego wydarzenia, czy też jest ono przypadkową konsekwencją zaistnienia określonych warunków chemiczno-fizycznych w pewnym momencie dziejów kosmosu? Zapewne długo jeszcze pytanie to pozostanie bez odpowiedzi. Niemniej jednak uważam, że bez względu na światopogląd w tej sprawie, nic nie stoi na przeszkodzie, aby zapoznać się z tym, co przynoszą z sobą odkrycia archeologiczne, badania paleontologów i analizy genetyków. To, co te dziedziny nauki mogą nam powiedzieć jest bardzo interesujące.



I właściwie już wszystko wiadomo: opiszę dzisiaj program edukacyjny, który udostępnia wiadomości interesujące każdego, które jednak, z racji dość hermetycznego charakteru dla wielu wydają się zbyt trudne do przyswojenia. Nowoczesne środki komunikacji znowu wychodzą nam naprzeciw - czy można uprościć sobie proces zdobywania wiedzy bardziej niż przez korzystanie z multimedialnego produktu, gdzie wiedza "wchodzi do głowy" za pośrednictwem barwnych sekwencji filmowych, animacji, przejrzystych wykresów i dokładnej narracji prowadzonej przez lektora? Tak właśnie prezentuje się zawartość płytki Origins of Mankind. An Exploration of the Human Evolution, którą wyprodukowała firma Maris. Program ma za zadanie odbyć z nami edukacyjną podróż do początków naszego gatunku i pokazać, jak przez tysiące i miliony lat on ewoluował. W odpowiedni nastrój wprowadza nas intro, na którym widzimy, jak powstał kosmos, jak uformowało się życie na Ziemi, i jak, od pierwotnej komórki, w ciągu siedemdziesięciu milionów lat, uformowały się pierwsze istoty humanoidalne. Dalej możemy przystąpić do studiowania. Program obsługujemy myszką, którą ruszamy się po przejrzystych i dokładnie wykonanych menu i interfejsie. Struktura książki, z wieloma "otwieranymi" stronami, możliwością "zatapiania się w lekturze" i docieraniem coraz głębiej w kolejnych warstwach ekranów i scen programu ułatwia nam zdobywanie wiadomości. W dowolnej chwili możemy wrócić do wybranego zagadnienia (umożliwia to obecny na każdym ekranie pasek z ikonami), kontrolować sposób wyświetlania sekwencji wideo (przyciski do zatrzymywania i ręcznego "przewijania" filmu), śledzić, o jakim okresie jest aktualnie mowa i szukać powiązań między poszczególnymi epokami. Tak, prostota obsługi i użyteczność





dostępnych opcji Origins of Mankind są pierwszymi rzucającymi się w oczy jego zaletami. Na ekranie głównym programu mamy stylizowaną na kącik archeologa planszę, gdzie klikając na poszczególne elementy przenosimy się do wybranych zagadnień, czyli przodkowie i kuzynowie (Ancestors and Cousins), wyprawy archeologiczne (Archeological Expeditions), odkrycia paleontologiczne (Paleontological Discoveries), zmiany morfologiczne (Morphological Transformations), teorie ewolucji (Theories of Evolution), drogi ewolucji (Roads of Evolution). Tutaj możemy wybrać też pomocnicze opcje: quiz (test wielokrotnego wyboru na podstawie wiadomości, które znajdują się w programie), index (spis tematów z programu) oraz opuścić Origins of Mankind. W skład programu wchodzi wiele wykresów, tabelek, mapek, drzewek, obrazków trójwymiarowych, zdjęć, animacji i sekwencji wideo. Wszystko ułożone tak, aby przede wszystkim ułatwić zdobywanie wiedzy (nie wolno zatem nastawiać się jedynie na bierne uczestnictwo, jak podczas seansu filmowego).

"Archeolog z łopatką, paleontolog przy mikroskopie scanningowym, do tego jeszcze antropolog czy inny genetyk w białych kitlach. Czy to już komplet? No to można ruszać. Laik jest spragniony wiedzy. Podawanej za pośrednictwem Quick Time 2.1 ma się rozumieć!"

Najeżdżając na dany obiekt na ekranie, pokazuje nam się informacja o nim, a na górze, na belce z datowaniem epok, widzimy pasek lokalizujący to, co wybraliśmy w historii. Ekrany generalnie podzielone są na trzy elementy: okna z tabelkami, drzewkami itp, część informacyjno-"nawigacyjna" (ikony do przemieszczania się po programie i poszczególnych jego elementach, np. krążki do "scrollowania" rysunków, oraz opisy) i okno, w którym wyświetlane są animacje i filmiki. W całym programie znajduje się kilka najważniejszych, kluczowych elementów: ikona z okiem (za jej pomocą uaktywniamy "poglądowe" części Origins), ikona ze strzałką (powrót do ekranu głównego), książka oraz

wspomniany już pasek z datami. Po wybraniu Ancestors and Cousins przenosimy się do przeglądowej części programu. Mamy tu okazję poznać dogłębnie poszczególne "ogniwa" w łańcuchu ewolucji. Na "portrecie rodzinnym" wybieramy jakiegoś przodka. Teraz na kolejnym ekranie rozpoczynamy studia. Za pomocą trójwymiarowych modeli i szczegółowych obrazków możemy tu badać budowę szkieletu, czaszki, różne szczegóły fizjonomii oraz porównywać ze sobą przedstawicieli danych gatunków. Na to, co się dzieje na ekranie ma duży wpływ obsługujący, bowiem może on ingerować prawie w każdym momencie i dokonywać dowolnego wyboru co do przedmiotu studiów. Kolejna opcja - Paleontological Discoveries - nie wymaga już tak wielkiego zaangażowania uczącego się. Tutaj raczej biernie poznaje on fakty o odkryciach szczątków naszych przodków. Z mapy kontynentów wybieramy region, w którym dokonano danego przełomowego odkrycia i przystępujemy do studiów. Czytamy książkę, oglądamy obrazki, narratorzy (nauczyciel i uczący się) pomagają nam w "wędrówce po wiedzę": kiedy dokonano odkrycia, co odkryto, jakie wnioski zostały wysunięte na jego podstawie, itd. W Road of Evolution możemy zobaczyć filmy obrazujące fakty dotyczące wybranych gatunków. Po wybraniu z drzewa ewolucyjnego interesującego nas osobnika, idziemy do części, w której możemy przeczytać i zobaczyć, w jakich warunkach on żył, czym się odżywiał, jaki miał obyczaje. Morphological Transformations to atrakcyjna część programu pokazująca za pomocą animacji i trójwymiarowych obiektów zmiany w wyglądzie poszczególnych gatunków na drodze ewolucji oraz, dzięki zastosowaniu techniki morphingu, umożliwiająca odtworzenie wyglądu przodka. Ostatnia pozycja - Theories of Evolution - to przegląd podręcznikowych wiadomości na temat postaci, koncepcji i książek z historii teorii ewolucji: od twórcy kierunku Jamesa Usshera po współczesne odkrycia genetyków i biologów. Program wykonany jest bardzo starannie. Mówiłem już o wielu barwnych animacjach i sekwencjach wideo, które tu znajdziemy. Wszędzie obecne jest wyczucie estetyczne

Wiele było ścieżek i dróg ewolucji. Z szympansa "zrobił się" człowiek. Wierzyć w to czy nie?

autorów programu. Wiedzą oni, jak stworzyć odpowiedni nastrój. Dotyczy to również muzyki, która nie sięgając tutaj szczytów, jest jednocześnie bardzo ciekawym wzbogaceniem całości: łagodne dźwięki, etniczna muzyka, itd. Produkt Maris trudno przedstawiać jako rewelacyjną zabawę gwarantującą "ubaw po pachy". Jest to przede wszystkim program edukacyjny, a więc zarówno skierowany do określonego odbiorcy (w tym wypadku do tych, którzy chcą zaznajomić się z teorią ewolucji - nie dla tych, którzy chcą swoją wiedzę pogłębić) oraz wymaga od niego określonego podejścia (na pewno nie nastawienia na chęć pośmiania się). Origins to wykład określonej koncepcji naukowej, dlatego może podpaść on pod zarzut "tendencyjnego", co widać od pierwszych chwili pracy z nim. Ale nie można go oskarżać o to, że próbuje nam wepchnąć jakąś tanią ideologię. Ten program Maris, podobnie jak znakomity Red Shift o astronomii i kosmologii, powstał we współpracy z uznanymi autorytetami naukowymi z francuskiej Akademii Nauk. Dzięki temu każdy użytkownik programu może być pewien, że otrzymuje porcję wiedzy najwyższych lotów. To jest właśnie zadanie produktów takich jak Origins of Mankind. Zapraszam do odwiedzin dalekich przodków.

MARIUSZ TUROWSKI

Origins of Mankind

Maris

Dystrybutor

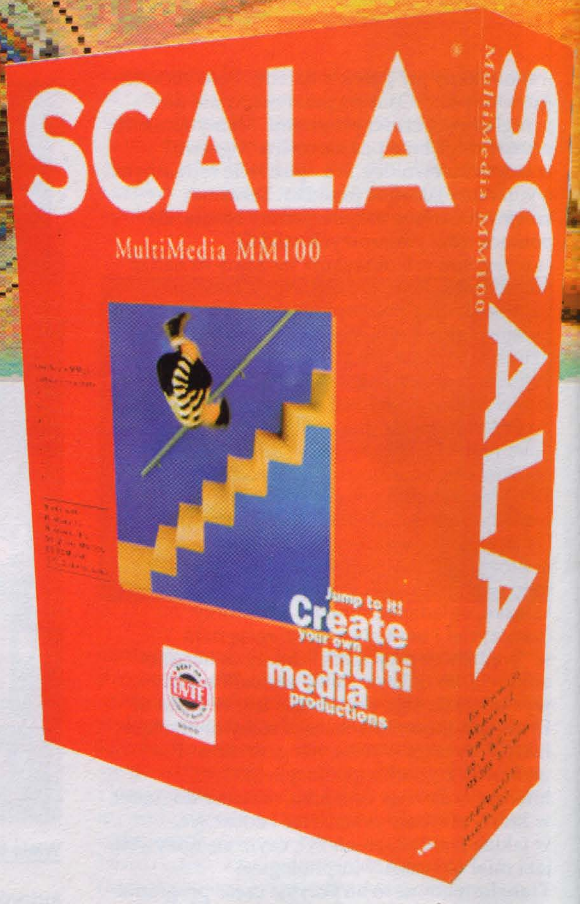
Brak dystrybutora w Polsce
Maris
☎ 04401714881566
fax 04401717020534

Minimalna konfiguracja

486 DX, 8 Mb RAM, CD-ROM, WINDOWS

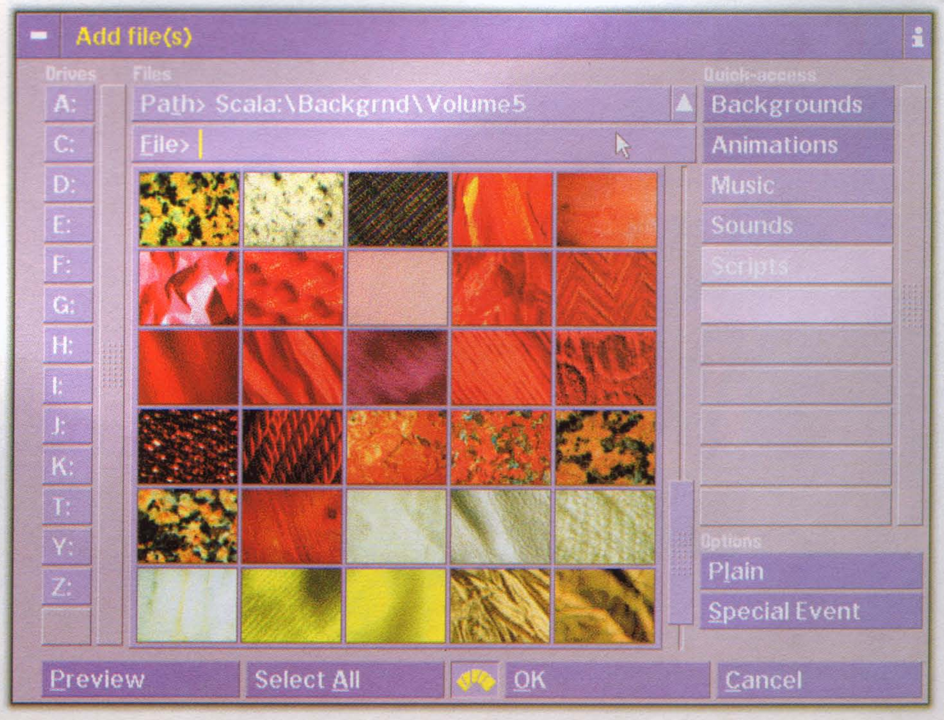
Cena

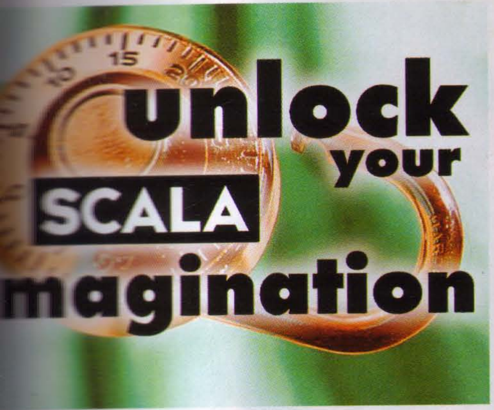
34.99 £

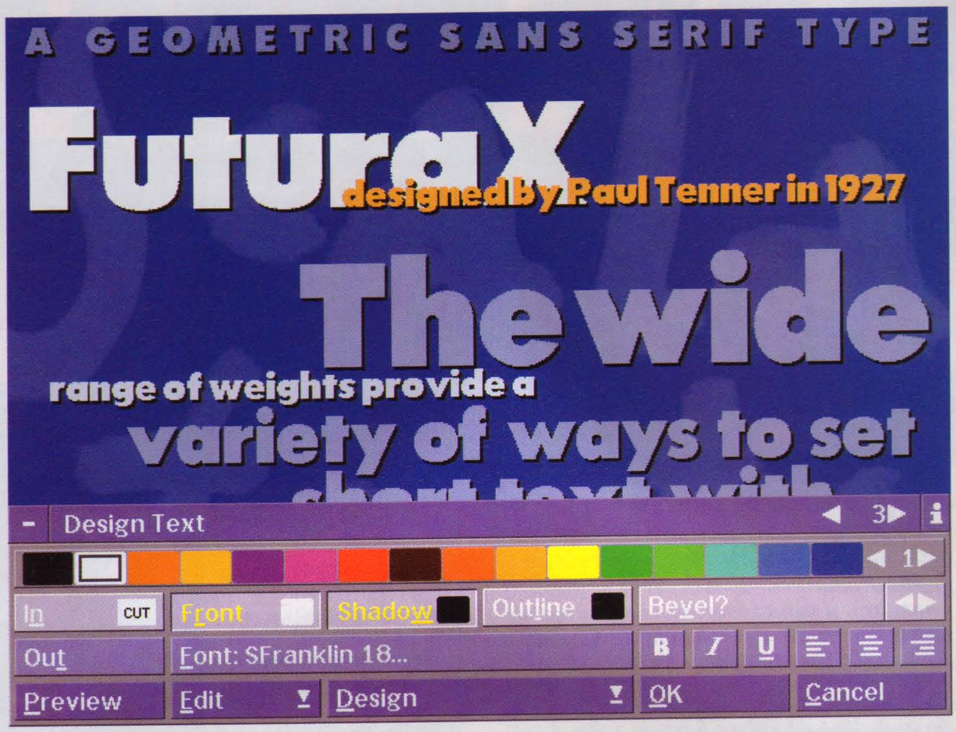


Pamiętacie słynny pakiet HM Card, którego opis zamieściliśmy swego czasu w jednym z numerów PC Shareware? Program umożliwiał tworzenie bardzo zaawansowanych i wyszukanych programów demonstracyjnych, posiadał wiele funkcji uznanych wówczas przez wielu użytkowników za rewolucyjne. Jak na owe czasy, czyli w roku 1995, zaspokajał on większość potrzeb zaawansowanego programisty. Miał oczywiście kilka wad takich jak wolna praca pod Windows, trudny do opanowania interfejs, niewiele „filmowych" efektów specjalnych itd. Czas jednak płynie i to bynajmniej nie na szkodę naszych Czytelników. Zwolennicy multimediów, którzy kupują CD Action dostają w tym miesiącu specjalny prezent. Dzięki niemu zapomną o HM Card, a nawet profesjonalnym Authorware. Oto nadchodzi era, w której królował będzie pakiet Scala MM100.

Scala MM100N należy do klasy programów „Multimedia Authoring Systems", umożliwiających kompilowanie dźwięku i obrazu z różnych źródeł multimedialnych. Mówiąc prościej - pozwala on na robienie demonstracji i helpów, ocierających się już o świat filmu i reklamy. Wszystko zależy od wrodzonych predyspozycji i talentów użytkownika. Scala MM100 w niczym ich nie ogranicza, przeciwnie - aby z nią pracować wcale nie trzeba być Picassem, nawet średnio uzdolnieni wykreują tu wybitne dzieła. Tak naprawdę już po godzinie pracy z programem jesteśmy w stanie tworzyć profesjonalne demonstracje. Dzięki intuicyjnemu interfejsowi możemy niemal natychmiast realizować swoje pomysły: korzystając z niezwykle bogatej biblioteki przelewamy je na ekran komputera i oblekamy w audio-wizualne tło - rezultaty są po prostu zdumiewające. Wystarczy wgrać program i na chybił trafił wybrać jeden ze skryptów (script) zawierających gotowe scenariusze filmów. Jeśli posiadamy dobry sprzęt, to mogę się założyć, że to, co zobaczymy na ekranie wciśnie nas mocno w fotel. Jeśli jeszcze zdamy sobie sprawę, że jest to w zasięgu naszej ręki i podobne dema możemy własnoręcznie tworzyć w domowym zaciszu, to możemy bez namysłu wyciąć z kalendarza najbliższe dwa miesiące. Pracując ze Scalą zauważamy większe podobieństwo ze studiem telewizyjnym niż z pakietem multimedialnym. Wbudowane w bibliotece programu efekty specjalne pozwalają na tworzenie profesjonalnych reklam. Generalnie efekty dzielą się na pięć różnych typów: Specials, Alphas, Fades, Pushes, Reveals. Ich celem jest upiększenie bądź uzupełnienie animacji lub filmu. Alphas pozwalają na maskowanie wybranych partii ekranu. Nie są to oczywiście czarne plamy przesłaniające niedozwolone przez cenzurę części ciała, lecz efekty specjalne wysokiego lotu, generowane poprzez wykorzystanie zaawansowanych technik animacji komputerowej. Efekty specjalne z gatunku Pushes służą do poruszania na ekranie wybranym obrazkiem. I znowu mamy tu do czynienia z całą gamą efektów umożliwiających, oprócz poruszania obiektem, jego skalowanie, cieniowanie i wiele innych "bajerów". Dzięki Fades możliwe jest uzyskanie płynnego przejścia pomiędzy różniącymi się znacznie ekranami: na przykład jeden z filmików możemy przyciemnić zaś drugi w tym czasie rozjaśnić, uzyskując ciągłość obrazu i, co za tym idzie, jego większą sugestywność. Bardzo znaczącą zaletą Scali są algorytmy przyspieszające obróbkę i pracę z filmami oraz animacjami. Scala działa pod Dos-em, co daje jej wielokrotną przewagę szybkości nad jej konkurentami pracującymi w Windowsach. W naszych czasach zapewne ogromna większość użytkowników będzie chciała się pobawić w obrabianie filmów. Scala oczywiście obsługuje większość dostępnych formatów takich jak FLI, FLC oraz MPEG. Wiadomo, że szybkość ich odtwarzania zależy głównie od możliwości karty graficznej i nośnika, na którym przechowujemy filmy. Scala korzysta z całej mocy naszej karty graficznej, a ponadto wspomaga ją poprzez wykorzystanie specjalnej techniki zwanej „double-buffering" mogącej w bardzo dużym stopniu przyspieszyć odtwarzanie filmów. Jak widać więc, wolniejsze maszyny mimo profesjonalizmu Scali nie będą się czuły poszkodowane. Wspominałem wcześniej o bibliotekach dostępnych podczas pracy z programem. W wersji demonstracyjnej

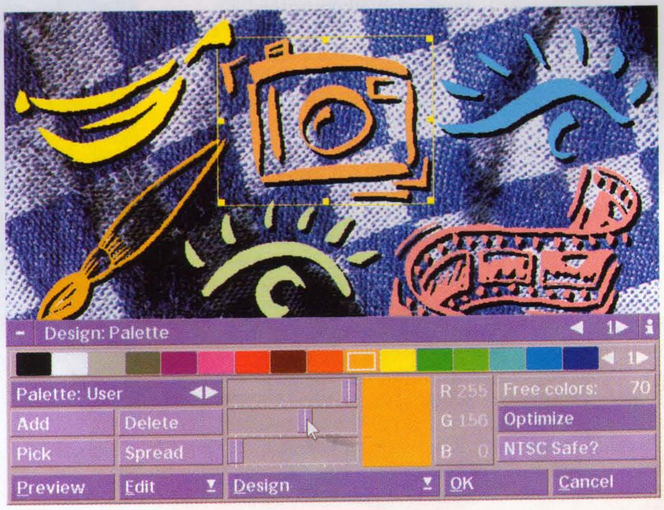






możecie "posmakować" "tylko" ich części. Piszę "tylko", ponieważ mamy tu do czynienia z około stoma megabajtami filmów, skryptów, obrazków, dźwięków i fontów. Nawet najbardziej wymagający użytkownik nie powinien być rozczarowany tym, co znajdzie w kolekcji Scala MM100. Ponieważ tak duża ilość danych może spowodować chwilowe rozkojarzenie, programiści Scali pomyśleli o czymś, co ułatwiłoby przeszukiwanie i przechowywanie danych. Funkcję tą nazwali Shuffler. Po aktywacji, opcja wyświetla małe slajdy poszczególnych plików. Jeśli więc posiadamy w katalogu dużą ilość filmów i ich krótkie nazwy niewiele nam mówią, to po

prostu uruchamiamy opcję Shuffler. Podobnie podczas pracy ze scenariuszami, gdzie oprócz nazwy otrzymujemy slajdy elementów składających się na demonstrację. Podobnie jak i inne tego typu programy Scala obsługuje skrypty składające się z najmniejszych cegiełek, zwanych ekranami. Ekran jest w pewnym sensie niepodzielny, ponieważ jest to jakby jedno zdarzenie rozgrywające się przed naszymi oczami. W skład jednego ekranu wejść może cała kolekcja dźwięków, obrazków i filmików połączonych przy użyciu efektów specjalnych. Okno, które pojawia się tuż po wgraniu skryptu zawiera listę wszystkich ekranów ustawionych oczywiście w chronologicznej kolejności. Ekran można wzbogacać o efekty i tła wizualne bez opuszczania tego okna. Ponadto możemy przejść w tryb Design. Korzystamy z niego, jeśli chcemy fizycznie zmienić obrazek wchodzący w skład ekranu. Możemy więc tutaj dorysować coś na obrazku, zmienić tekst lub klip video, a następnie zachować efekty naszej pracy. Wbrew pozorom Scala nie jest trudnym do opanowania narzędziem. Największa część pracy twórczej odbywa się nie na ekranie komputera, lecz w głowie artysty, bo tak należy nazywać użytkownika tego programu. Dzieło firmy Scala mogę bez cienia wątpliwości polecić każdemu, kto interesuje się obróbką audiowizualną. Po raz pierwszy przeciętny użytkownik komputera dostał narzędzie stawiające go (prawie) na równi z profesjonalistą wykonującym montaż. Wersja, którą macie Państwo przed sobą jest oczywiście wyprodukowana do celów demonstracyjno-reklamowych, lecz tak naprawdę pozwala w pełni poznać wszystkie walory pakietu. Jedynym ograniczeniem jest brak opcji zapisywania skryptów na dysk. Wersja komercyjna kosztuje oczywiście sporo pieniędzy, na pocieszenie powiem jednak, że Scala na PC jest dwukrotnie tańsza niż na Amigę. Profesjonalnym wydawcom oprogramowania multimedialnego poleciłbym wersję Publisher, pozwalającą na tworzenie własnych demonstracji i na ich odtwarzanie przez użytkowników nie posiadających modułu głównego Scali. Zainteresowani publikowaniem swoich dzieł zebrać muszą około 1 317 funtów. Powodzenia!



PIOTR LASOŃ

Scala MM100

Scala

Dystrybutor

Brak dystrybutora w Polsce
Scala
☎ (047) 22361384
fax (047) 22361384

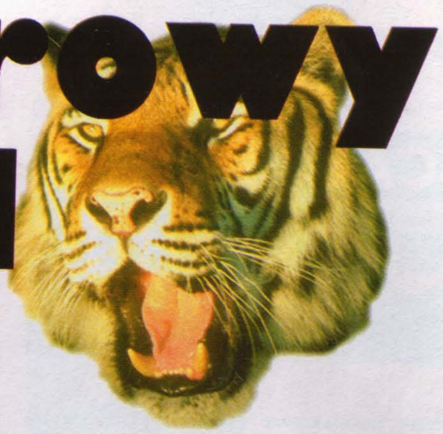
Minimalna konfiguracja

486 DX/33, 8 Mb RAM, PCI-SVGA, MYSZ

Cena

149,00 £

Komputerowy przyjaciel



Komputerowe pieski, opisane w jednym z ostatnich numerów CD-Action, nie skończyły robić kariery na monitorach naszych komputerów, a już pojawił się program dla wielbicieli innych zwierzątek. Wciąż czekamy na komputerowe wcielenia papużek, białych myszek, krokodyli i antylop, a tymczasem kochający koty mogą już zająć się hodowlą na twardym dysku swoich ulubieńców.

Catz proponuje nam niepowtarzalną zabawę i możliwości opieki nad jednym z siedmiu wcieleń kota udomowionego. Nasze koty żyją sobie w środowisku Windows i nawet sąsiedztwo Mathematici nie jest w stanie popsuć im dobrego humoru. Na początku zabawy odwiedzamy koci przytułek, gdzie wybieramy sympatycznego zwierzaka. Tutaj zapoznajemy się również ze zwyczajami naszych kotów. Okazuje się, że każdy z nich ma inne usposobienie i inaczej wygląda. Koty są umieszczone w wiklinowych kubełkach. Lewym klawiszem myszy budzimy ulubieńca i każemy mu wyjść z ukrycia. Czeka nas miła niespodzianka - każdy kot jest animowany tak, że swoim zachowaniem przypomina najnormalniejszego w świecie domowy kocura: chodzi własnymi ścieżkami, przymila się, mruczy itp. Jak powiedziałem mamy do dyspozycji kilka kocich charakterków: jedne są pełne temperamentu, inne spokojniejsze i pokryte gęstym futerkiem. Wszystkie liczą na troskliwą opiekę. Z wybranym zwierzakiem możesz pobawić się w klasyczny sposób naciskając lewy klawisz myszy. Jeśli ci się uda, to możesz być pewny, że zaskarbiłeś sobie dozgonną przyjaźń komputerowego zwierzaka. Koty, jak wiadomo, uwielbiają czesanie i wygładzanie futerka. Na półce z przyborami do zabawy znajdziesz szczotkę przeznaczoną właśnie do tego celu. Uważaj jednak, gdyż niektóre koty wolą same wykonywać codzienną toaletę. Większość jednak przyjmie z dużym uznaniem Twoje starania i będzie bardzo zadowolona z systematycznego przyczesywania. Zabawa z kotami nie zawsze jest sielanką. Pamiętajmy również o tym, by nie pozwalać im na zbyt wiele. Jeśli któryś z nich za bardzo się rozochoci, to można mu spróbować przylać. Nieraz ten drastyczny środek jest niezbędny. Wstrzymaj się jednak od radykalnych rozwiązań takich jak resetowanie komputera, gdyż kot po takim upomnieniu może srodze zaniemóc. Jeśli już zapoznałeś się z dostępną menażerią, to wybranka możesz zaadoptować. W tym celu naciśnij Adopt me Now. Jeśli tak zrobiłeś, to pamiętaj, że od tej chwili kot będzie wymagał starannej opieki, a nie tylko sporadycznej zabawy. Musisz dowiedzieć się nieco o kocich zwyczajach. Po pierwsze koty starzeją się zgodnie z wewnętrznym, biologicznym zegarem. Im kot jest starszy, tym jest sprytniejszy (potrafi lepiej ścigać myszy) i większy. Na szczęście komputerowe koty nigdy nie umierają. Dorastają do wieku dojrzałego i takimi pozostają do końca świata. Podobnie jak ludzie, koty miewają różne humorki. Jako odpowiedzialny właściciel postaraj się je każdego dnia wyczuwać i dostosowywać do nich wspólne rozrywki. Jeśli są zmęczone, to bądź wyrozumiały i daj im pospać. Jeśli są głodne nakarm, je mlekiem z butelki i tak dalej i tak dalej. Życzę wielu miłych chwil spędzonych z komputerowymi kociętami.

PIOTR LASOŃ

Catz
Mindscape

Dystrybutor
Optimus
☎ (018) 437797

Minimalna konfiguracja
486 DX, 8 Mb RAM, SVGA, Windows, CD-ROM

Cena
☎

Język polski z komputera

Uczniowie klas ósmych szkół podstawowych mają w tym roku wiele problemów. Pierwszym jest ostateczna decyzja, co do wyboru szkoły, drugim natomiast: jak się do niej dostać. Największym problemem (przynajmniej dla mnie) jest na pewno opanowanie zasad gramatyki języka polskiego. Egzaminy są bowiem rygorystyczne, a wspomniana gramatyka wyjątkowo skomplikowana. W gamie pojawiających się obecnie programów edukacyjnych znalazło się więc miejsce również dla korepetytora gramatycznego zatytułowanego po prostu Gramatyka.

Nie jest to program przeznaczony tylko i wyłącznie dla uczniów ósmych klas, gdyż materiał obejmuje całą szkołę podstawową w trzech przedziałach programowych: klasy 1-3, 4-6 i 7-8, jednak w związku z tym, że wiedza jest podana w skondensowany, ściśle uporządkowany sposób i obejmuje przekrojowo materiał całej szkoły podstawowej, najbardziej godny polecenia jest właśnie ósmoklasistom. W każdym zakresie materiałowym program posiada wykłady omawiające interesujące nas zagadnienia oraz testy utrwalające poznany materiał. Obsługa nie nastręcza żadnych komplikacji, pozycje menu wybiera się klikając na nich myszką, w ten sam sposób wybieramy właściwą odpowiedź podczas testu. Ogólnie materiał udostępniony w programie jest obszerny, chociaż podany w trochę zbyt skondensowanej formie, zbyt mało przykładów i zadań do każdego działu. Jednak celem programu nie jest nauczenie gramatyki (tutaj nic nie zastąpi dobrego i cierpliwego wykładowcy), natomiast doskonale nadaje się on do wszelkiego rodzaju powtórek np: przed klasówką czy egzaminem. Trochę wygórowane są też stawiane przez program wymagania dotyczące wiedzy gramatycznej pierwszo i drugoklasistów, chciaż osobiście nie uznałbym tego za wadę: dziecko lepiej przygotowane na pewno ma większe szanse na dobrą ocenę niż uczeń przygotowany za słabo. Gramatyka jest wykonana w trybie MS-DOS, co w przypadku programu edukacyjnego jest istotną zaletą (przynajmniej w naszym kraju) z prostego powodu: szkoła, jeśli nawet dysponuje funduszami wystarczającymi do wyposażenia pracowni komputerowej, to przeważnie nie stać jej na najnowszy sprzęt, jakiego wymagają aplikacje działające pod Windows. Poza tym szata graficzna nie jest zła, być może nie rewelacyjna, lecz dla programu do nauki zupełnie wystarcza (zbyt duża ilość ozdobników raczej rozprasza niż pomaga w nauce). Naukę urozmaica nam muzyka napisana przez mistrza komputerowej sceny Scorpika. Najlepiej jednak mimo wszystko ją wyłączyć, bowiem jeśli któraś melodia się wam spodoba może, dekoncentrować podczas ćwiczeń, a w ocenie wystawianej przez program uwzględniony jest również czas, jakiego potrzebowaliśmy na udzielenie odpowiedzi. Dziwnie brzmiące, zagadkowe hasła takie jak deklinacja, imiesłowy czynne i bierne są przez program precyzyjnie opisane i na pewno ułatwi on nam zapamiętanie ich definicji w prawidłowej formie, jednak moim zdaniem brakuje tu trochę ćwiczeń wymagających większej inwencji, takich w których jest wiele możliwych poprawnych odpowiedzi oraz takich, gdzie materiał z wielu lat nakładałby się na siebie w jednym dużym zadaniu podzielonym na punkty takim jak np: "zbudować zdanie podrzędnie złożone, dokonać jego rozbioru, gramatycznego nazwać wszystkie części mowy i części zdania. Takie ćwiczonka budzą zrozumiałą grozę u każdego ucznia, lecz niestety są one ulubionymi gośćmi naszych sprawdzianów czy egzaminów. Trudno byłoby jednak zastosować tą metodę w przypadku konwencji przyjętej przez program i widocznie autorzy woleli postawić na metodę trzech z, a mianowicie: zakuć, zdać, zapomnieć (osobiście dodałbym zapić, ale przecież program jest przeznaczony dla uczniów szkoły podstawowej), mimo wszystko pozostaje jednak pewien niedosyt.

"Zacny profesor Miodek od wielu lat przeżywa narastające stresy związane z coraz bardziej żenującym poziomem znajomości naszej ojczystej gramatyki, jaką reprezentują sobą wypowiedzi niekiedy gruntownie wykształconych rodaków. Być może komputerowa edukacja powodująca, że nauka jest dla każdego bardziej przystępna, wkrótce zmieni tę sytuację i zmęczony ratowaniem naszego ojczystego języka profesor będzie mógł spokojnie zasypiać."

BOORACK

Gramatyka
EXE

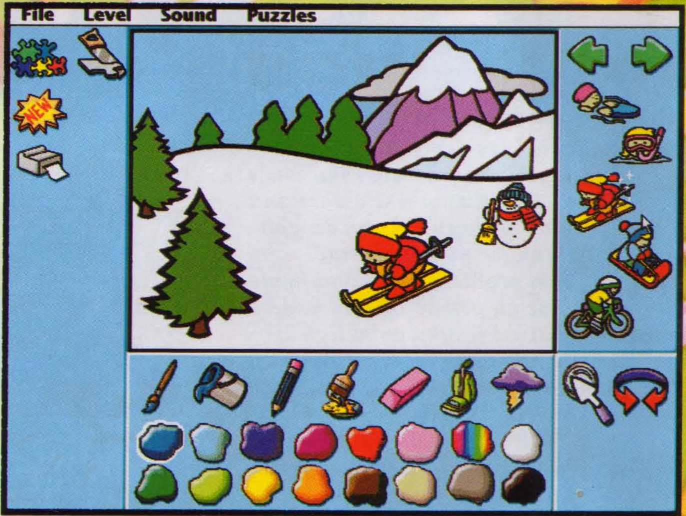
Dystrybutor
EXE
☎ (071) 3438861 w. 235,236
(071) 558382
fax (071) 558382,

Minimalna konfiguracja
286, 4 Mb RAM,
VGA, MYSZ

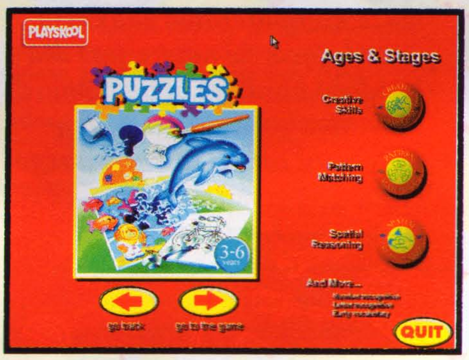
Cena
25,00 zł

WESOŁA SZKOŁA

Komputery na dobre wkroczyły w nasze życie codzienne, nie ma już chyba dziedziny, w której by nie były wykorzystane. Środek ciężkości spoczywa rzecz jasna na nauce i zabawie, gdzie dzięki tym maszynom możliwości są nieograniczone. Spore grono osób korzystających z komputerów stanowią dzieci, które w naturalny sposób przystosowują się do otaczającej ich rzeczywistości i tym samym o wiele łatwiej niż dorośli przyswajają sobie różne wiadomości. Dlatego nie mają oni problemu z nauką. Nic więc dziwnego, że producenci oprogramowania zwrócili uwagę właśnie na tę grupę odbiorców, dzięki czemu na rynku regularnie pojawiają się programy proponujące naukę poprzez zabawę. Jednym z nich, zasługującym na szczególną uwagę z racji swojego wysokiego profesjonalizmu wykonania, jest pakiet programów Playskool firmy Hasbro.



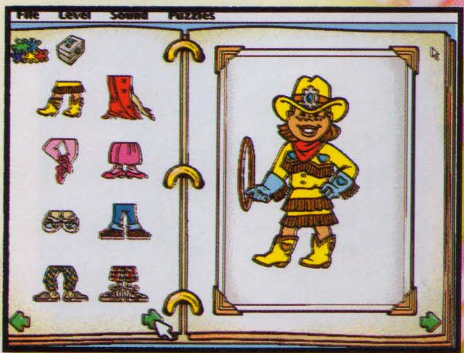
W zestawie znajdziemy cztery produkty: Puzzle, Przygody Pana Ziemniaka, Zabawy w konstruowanie oraz Zabawy z tzw. ciastoliną, czyli czymś w rodzaju plasteliny, lecz o wiele bardziej praktyczniejszym z racji swojego unowocześnionego składu. W niniejszym artykule, z racji ograniczonego miejsca, zajmiemy się omówieniem dwóch pierwszych programów. Być może w niedalekiej przyszłości powrócimy do pozostałych. Zacznijmy zatem od początku. Puzzle - chociaż brzmi znajomo i wydawać by się mogło, że pod tym względem nie można wymyślić już nic nowego, to jednak twórcom udało się odpowiednio uatrakcyjnić tę prostą zabawę. Do wyboru mamy sto obrazków - puzzli, zaś całość składa się z pięciu części. Oczywiście standardową opcją jest układanie, lecz na tym się bynajmniej zabawa nie kończy. Dzięki bardzo pomysłowo zaprojektowanemu zestawowi narzędzi malarskich możemy teraz dowolnie zapełniać kolorami cały obrazek. Po skończonym układaniu, na naszego malucha czeka dodatkowa niespodzianka - wszystkie obrazki są animowane. Druga część zabawy polega na tworzeniu puzzli przy wykorzystaniu gotowych części. Dziecko ma tu okazję ułożyć obrazek według własnego upodobania, pokolorować, a następnie pociąć i przystąpić do układania.

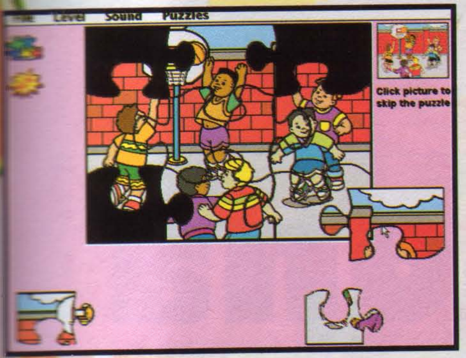


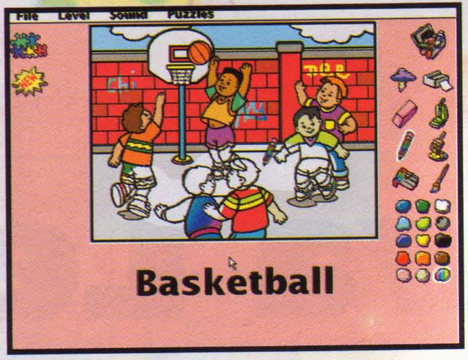
W trzeciej części znajdziemy wiele zabawnych postaci, z których każda składa się z różnych elementów takich jak nogi, korpus, głowa itd. Istnieje tutaj możliwość dowolnego składania poszczególnych części i tym samym tworzenia nowych, zabawniejszych postaci. Całość zaprojektowana jest w formie książki - wybierając poszczególne części mamy możliwość przeglądania kolejnych stron. Część poznawcza, czyli czwarta, polega na wstawianiu brakujących elementów obrazków w wycięte miejsca, którymi może być absolutnie wszystko - przedmioty, postaci, tło. Czasami układanka zaczyna się od zera, czasami mamy do czynienia z już częściowo gotowym widokiem. W tej prostej zabawie dziecko wstawiając na swoje miejsca poszczególne obiekty poznaje, jak zbudowany jest świat. Piąta, ostatnia częścią, to gry logiczne, polegające np. na przykręcaniu śrubek z kolejnymi numerami itp. Dziecko ma tutaj szansę poznać liczby, litery, wyrazy.

"Pan Ziemniak w akcji! Chcesz, aby Twoje dziecko w zabawny i przystępny sposób przyswajało wiedzę o liczeniu, pisaniu, języku obcym, a także rozwijało swoją wyobraźnię i polubiło szpinak? Ten program ułatwi Ci to, a na dodatek poprawi humor!"

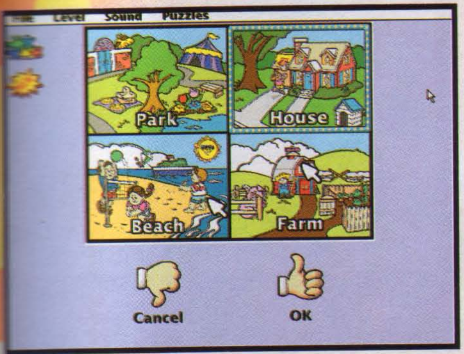
W przypadku zabawy z obrazkami istnieje także możliwość wydrukowania prac. Mr Potato Head Saves Veggie Valley, czyli Pan Ziemniaczana Głowa Ratuje Jarzynową Dolinę - pod tym tytułem kryje się przesympatyczna gra



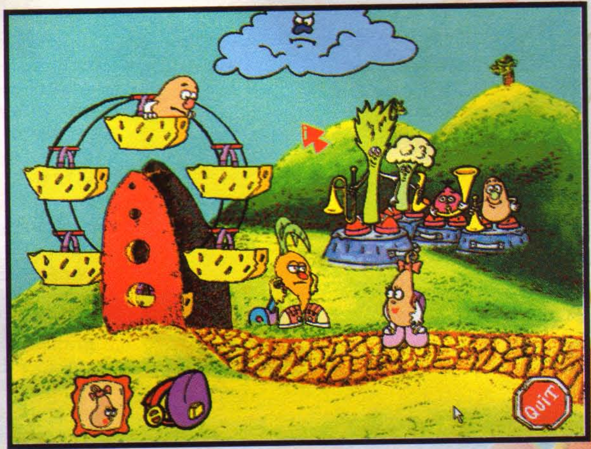


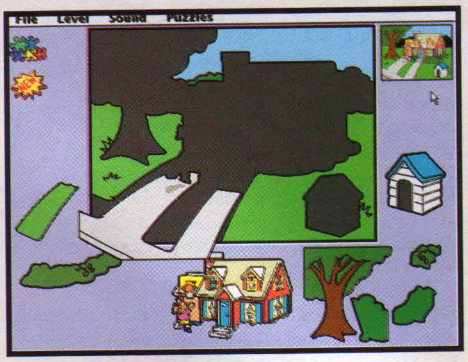


przygodowa, której głównymi bohaterami są Pan Ziemniak i jego rodzinka. Pan Ziemniak podczas wędrówki napotyka na swojej drodze



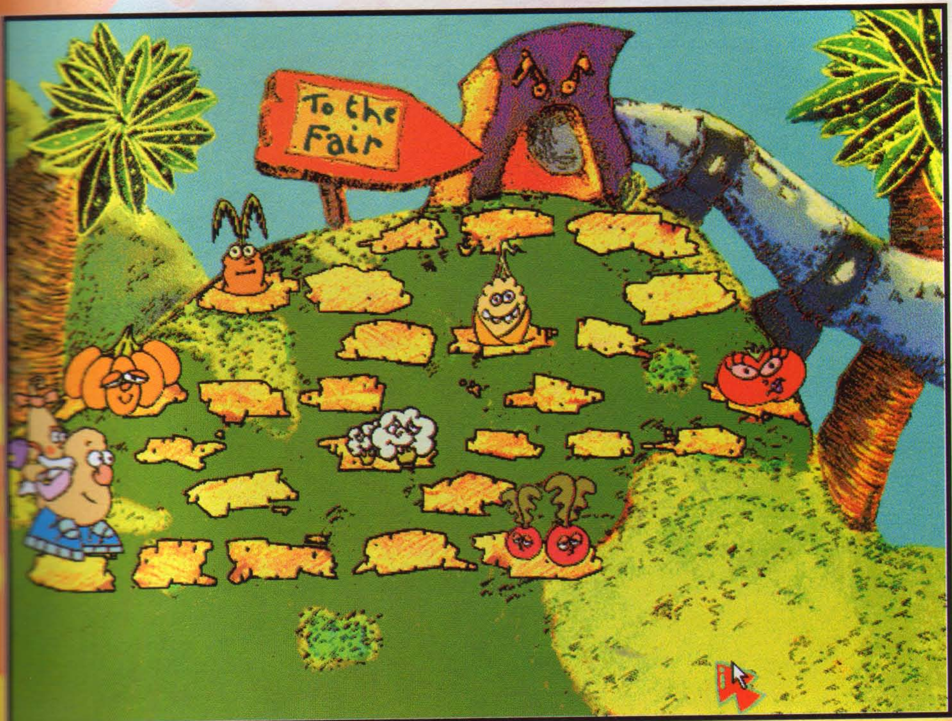
najróżniejsze problemy, zadaniem gracza jest je rozwiązać. Zadania nie są trudne, jednak wymagają od dziecka koncentracji i odrobiny wyobraźni, a tej jak wiadomo dzieciom nie brakuje, poza tym w zabawie mogą, a nawet powinni, uczestniczyć starsi (rodzice, nauczyciele), gwarancję dobrej zabawy mają wszyscy. Historyjka naładowana jest typem humoru, który powinien przypaść do gustu nie tylko najmłodszym - zabawne postaci, dialogi, sytuacje chwilami wywołują salwy śmiechu nawet u dojrzałych graczy. Spotykamy tu bardzo duże zróżnicowanie problemów: czasami trzeba dobrać bohaterowi odpowiedni strój, innym razem wskazać właściwy przedmiot, pasującą liczbę, słowo, literę itp. Zestaw jest przygotowany z niezwykłą starannością. Po dłuższym obcowaniu z programem łatwo zauważyć, że nic tu nie jest dziełem przypadku. Wszystko: kolory, zadania, dialogi, postaci, ścieżka dźwiękowa, zostały zaprojektowane tak, aby bawić młodego odbiorcę, a jednocześnie rozwijać jego umysł. Grafika jest na wyśmienitym poziomie, a jej komiksowy styl tym bardziej pogłębia miłe wrażenia estetyczne płynące z oglądania zabawnych animacji. Ważnym elementem jest fakt, że zabawa nie nudzi, np. w przygodach Pana Ziemniaka obok zabawnie i ciekawie skonstruowanych problemów, znajdziemy także charaktery i zdarzenia nie mające nic wspólnego z rozgrywającą się akcją: nieopodal na drzewie siedzi sobie dzięcioł opowiadający kawały, jakiś zębaty futrzaczek wyciąga z dziupli za korzenie swojego sąsiada - słonecznika itp. Na uwagę zasługuje również ścieżka dźwiękowa, bardzo dobrze podłożone głosy, a przede wszystkim lekkie, łatwo wpadające w ucho piosenki, które jednocześnie w swojej treści zawierają objaśnienia do gry.





Bez przerwy towarzyszy nam miły damski głos lektorki, który wyjaśnia z najmniejszymi szczegółami sposób postępowania w każdej sytuacji, czyli co jest do czego i jakie mamy zadanie. Program jest w anglojęzycznej wersji językowej, co dla polskiego odbiorcy oznacza możliwość pogłębienia w atrakcyjny sposób swojej znajomości języka. Cóż można dodać na zakończenie, chyba tylko to, że produkt Hasbro zdecydowanie jest wart polecenia i chociaż jest przeznaczony dla dzieci od lat 3 do 7, to z pewnością wywoła uśmiech nie tylko na twarzy dziecka. Miłej zabawy.

MR.WINDOW



Mr. Potato Head
Hasbro Interactive Limited

Dystrybutor
Brak dystrybutora w Polsce
Hasbro Interactive Limited
☎ (044) 181 5691234,

Minimalna konfiguracja
486 SX, 4 Mb RAM, SVGA, CD-ROM, SB, Windows

Cena
19,90 £

Kuchnia Lwa Leona

W jednym z poprzednich numerów CD-Action przedstawiliśmy Wam polską grę LEW LEON autorstwa firmy Leryx-Longsoft. Ponieważ otrzymaliśmy na jej temat sporo listów i telefonów, postanowiliśmy trochę "pogłębić temat". Poniżej jako specjalną premię otrzymujecie garść dodatkowych informacji i anegdot związanych z pracą nad programem!

Każda wyspa archipelagu to odrębny etap. Lew może dodatkowo podróżować drogą morską (a właściwie pod-morską) oraz powietrzną (w balonie). Gra posiada osiem etapów, przy czym niektóre z nich składają się z mniejszych jednostek - podetapów. Łącznie będzie tu dwanaście etapów. Levele są połączone dłuższą, animowaną sekwencją utrzymaną w zwariowanym stylu amerykańskich kreskówek. Grę poprzedza solidne (30 Mb) intro.

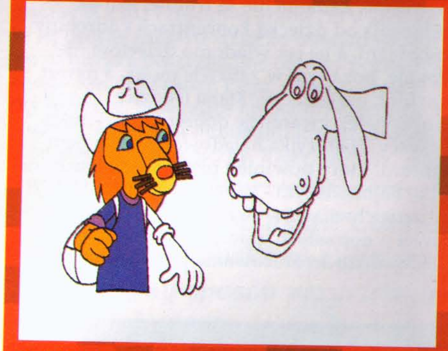
Grafika: VGA (low res, 256 kolorów), trzy niezależnie scrollowane plany, ręcznie malowane tła. Każdy etap charakteryzuje się całkowicie odmienną grafiką. Uwagę zwracają doskonałe i dopracowane animacje postaci. Nie mogło być inaczej - animatorzy pracujący nad Lwem Leonem mają na swoim koncie m.in. współpracę z wytwórnią Hanna Barbera. W czasie gry wykorzystano ponad 10.000 klatek, z czego ponad 1000 poświęcono jedynie na animacje głównego bohatera. Proponuję przyjrzeć się "animacjom bezczynności" - temu, co dzieje się z lwem, gdy przez kilka minut nie

wydajemy mu żadnych poleceń, każdy etap zawiera co najmniej jedną lub dwie (każda inna) takie animki. Za oprawę muzyczną i dźwiękową odpowiada jeden z najlepszych "komputerowych" muzyków w Polsce, wysoko notowany także poza granicami naszego kraju (w Niemczech magazyn ROM uznał go za muzyka roku 1996), Adam "Scorpik" Skorupa. Nietrudno się więc domyślić, że efekt jego pracy stoi na naprawdę profesjonalnym zachodnim poziomie. Ogólnie, zespół tworzący grę liczy około dwadzieścia osób, które swoje dzieło obrabiały przez ponad rok. Ale może zacznijmy od samego początku. Wiadomo z Biblii, że na początku było słowo. W wypadku Lwa na początku był pomysł: "a może by tak zrobić fajną platformówkę?" Metodą burzy mózgów ustalono ogólne założenia gry: miała działać na Amigę z 1 Mb Ram oraz PC 386-33 z 4 Mb Ram i być wydana na dyskietkach. Po jakimś czasie okazało się jednak, że gry na Amigę nie mają już zbyt dużego zbytu, postanowiono więc wydać ją tylko na PC, tym bardziej, że ograniczone możliwości Amigi znacznie redukowały inwencję twórców - wiadomo, że mała ilość pamięci to gorsza grafika, mniej animacji, ograniczona ilość efektów dźwiękowych itp. A skoro gra ma być tylko na PC, to można już zaszaleć i robić grę na minimum 486-66 i 8 Mb oraz wydać ją na kompakcie. Tak zaczęła się żmudna praca grafików, programistów, faceta od muzyki.

W ciągu jednego dnia jeden grafik koloruje od 50 do 100 klatek. Dużo to czy mało? Powiem tylko tyle, że jedna sekunda animacji w Lwie Leonie to co najmniej 10-15 klatek, czyli dzień pracy animatora to około 5-10 sekund (!) jednej animacji. Policzcie więc, ile czasu zajęło wykonanie i pokolorowanie, wszystkich 10.000, klatek? Samo intro liczy blisko 2000 klatek, a trwa bodaj 3 minuty! Gdy już wszelkie zasoby graficzne są wykonane, do akcji wkraczają programiści, z których każdy tworzy inny element kodu gry.

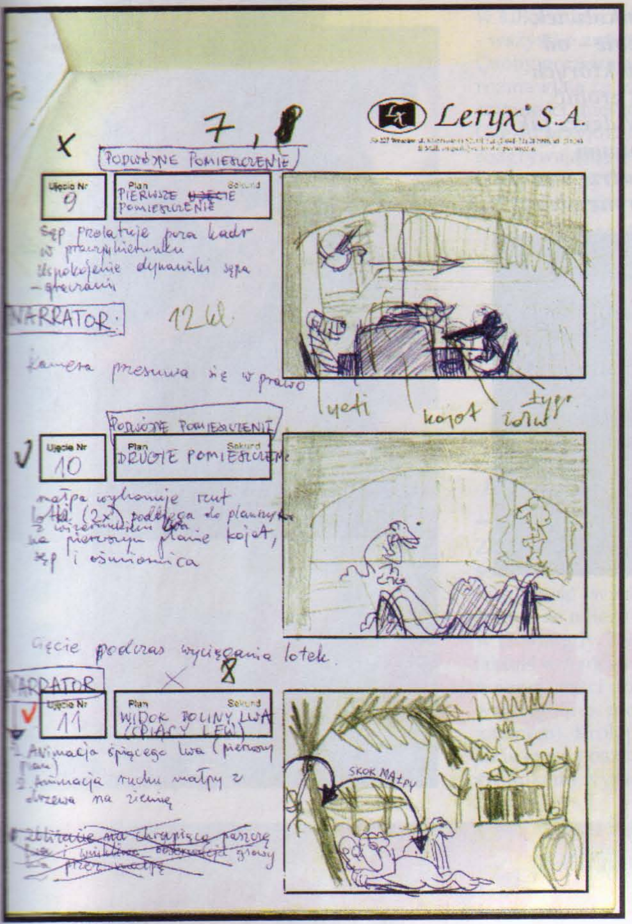
Programistę w L-L poznać łatwo po przekrwionych z niewyspania oczach, błędnym wzroku i łysych plackach na głowie, ponieważ wyrywają sobie włosy garściami, gdy po kolejnym przetestowaniu fragment kodu nadal bezczelnie nie chce działać lub (co gorsza) działa, ale zupełnie inaczej niż planowano. Jak przyznał się jeden z autorów, dochodziło już do tego, że gdy kładł się spać (zwykle o trzeciej nad ranem), to natychmiast zaczynało mu się śnić, że... programuje Lwa Leona, a pisząc prywatny list, odruchowo kończył zdania średnikiem (znak zakończenia linii instrukcji języka C++). Inny z programistów kazał sobie zsamplować słowa "o rany, ale ja jestem głupi!!!", gdyż stwierdził, że wygodniej będzie mu napisać program, który powyższą skargę będzie odtwarzał co pięć minut, niż gdyby sam miał to wypowiadać w momentach, gdy znajdował kolejnego "buga". Z ich pokoju

Początki prac grafików. Nieśmiałe zarysy, kontury....



Kolejny etap: powoli możemy już się spodziewać, jak nasz Leon będzie wyglądał

No i klatka z gry gotowa. To nie była zwykła kolorowanka dla dzieci.



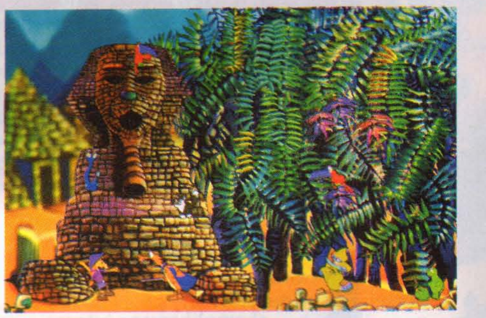
dobiega non-stop głośna muzyka (Firestarter Prodigy jest tam absolutnym przebojem od dobrego półrocza), zaś w ramach relaksacji urządzają deathmatch-e w rozmaite krwiste gry typu Doom czy Quake (tak, w 5-6 osób) - naturalnie z dźwiękiem rozkręconym na max (a kolumny to mają porządne...).

Na pewno nigdy nie zastanawialiście się, skąd wziąć dźwięk, który wydaje np. rozzłoszczony krokodyl? Owszem, można pójść do ZOO z magnetofonem i robić głupie miny przed klatką z tym stworem, mając nadzieję, że w końcu jakoś na to zareaguje... ale to nie jest najlepsza metoda. Wchodząc do pokoju muzyka można być świadkiem dziwnych wydarzeń: ktoś rozbija kawałki szkła młotkiem, inny osobnik dziko wyje do mikrofonu, jeszcze ktoś chodzi w ciężkich butach po worku wypełnionym mąką (imitacja dźwięku towarzyszącemu chodzeniu po śniegu), zaś muzyk przepuszcza te efekty przez rozmaite filtry, dodaje pogłos, podnosi je o pięć oktaw, odtwarza od tyłu, miksuje, zapętla... Dla przykładu: intro Lwa kończy się ujęciem, w którym tytułowy bohater wydaje głośny ryk. Efektów powstał wskutek zmiksowania ryku prawdziwego lwa z obniżonym o kilka oktaw warczeniem pewnego osobnika (wolał zachować anonimowość) plus, bodaj, chrobotanie łańcucha kotwicznego.

Dalej prace zmierzają już do radosnego końca - zakończenia danego levelu. Nastąpił długi okres testowania Lwa Leona. Beta testerzy - najczęściej nasi znajomi z wieku 12-15 lat rozbijali wszystkie szczegóły gry i wynajdywali różne "niekonsekwencje". W jednym z etapów pewna dziewięciolatka znalazła zupełnie inną niż zaplanowano drogę, prowadzącą do ukończenia levelu, dzięki której ominęła ponad połowę przygotowanych "niespodzianek". Zaowocowało to gruntownym przemodelowaniem całego poziomu!

Czas na krótkie podsumowanie pracy nad Lwem Leonem. W czasie realizacji gry zjedzono kilkaset pizz, wypito hektolitry kawy, coli oraz innych napojów dopingujących, w czasie intensywnych testów zniszczono trzy klawiatury i zepsuto niechcąco (ale za to poważnie) jeden komputer. Ekologów uspokajam - gry NIE testowano na zwierzętach i żaden lew nie ucierpiał podczas jej realizacji. Na ostatnich targach ECTS w Londynie zaprezentowano zaawansowaną demo-wersję Lwa i została ona ciepło przyjęta. Niestety nie mogę jeszcze podać dokładniejszych informacji (tajemnica firmowa!) - ale już dziś można powiedzieć, że będzie o niej dość głośno i to nie tylko w Polsce.

SMUGGLER.



Lew Leon

LONGSOFT&LERYX

Dystrybutor

CD PROJEKT
☎ (071) 214802,
fax (071) 212996

Minimalna konfiguracja

486 DX/66, 8 Mb RAM, VGA, CD-ROM

Cena

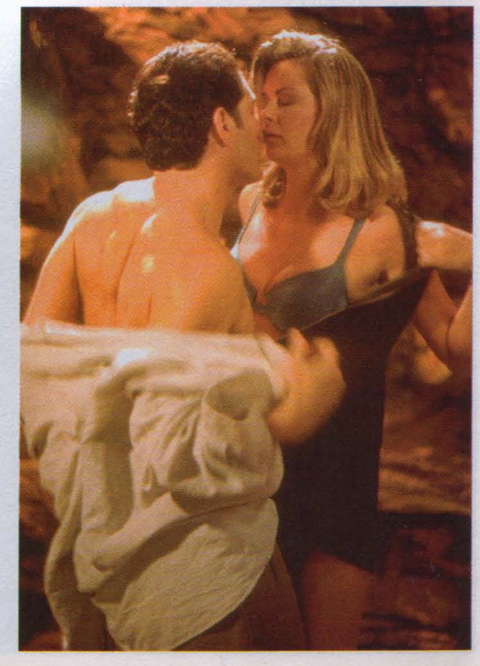
☎

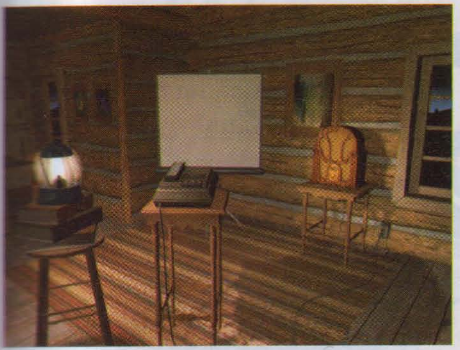
Jest noc, jednak nie ma mowy o spokojnym śnie, nie ma mowy o jakimkolwiek śnie. Zbyt wiele dzieje się wokół. Jesteś sam i możesz liczyć tylko na siebie - od Ciebie zależy życie pięknej kobiety, uwikłanej w niesamowite historie, w których główne role grają ludzie dbający jedynie o własny interes, ludzie gotowi zrobić wszystko dla pieniędzy. Nie ma znaczenia, że właściwie jej nie znasz. Widzisz jak cierpi, wiesz, w jakim niebezpieczeństwie się znajduje. Twoim podstawowym narzędziem jest kamera z zamontowanym mikrofonem kierunkowym - patrz i zbieraj dowody, działaj szybko, ale i rozważnie, czasu bowiem zostało niewiele...

Twoje zajęcie to fotografowanie przyrody. Swój zawód wykonywałeś z dala od ludzi, w ciszy i spokoju, lecz pewnego razu ktoś wykupił ziemię leżącą nieopodal Twojej budki i zamieszkał w luksusowej willi, którą teraz możesz dokładnie obserwować. Nawet nie przyszło ci do głowy, że będzie to początek tajemniczych wydarzeń, które odmienią całe Twoje, ustatkowane do tej pory i obfitujące jedynie w przewidywalne sytuacje, życie... Digitalizowane filmy na dobre już zagościły w naszych domowych komputerach. Przed nami kolejna produkcja pod tytułem Voyeur 2. Zobaczymy tu świetną grę aktorską,

Morderca jest wśród nas...

skomplikowaną intrygę i co najbardziej istotne - znakomity, całkowicie wciągający gracza klimat rodem z filmów Hitchcocka (coś w stylu Okna na podwórze). Naszym polem działania jest mały jednopokojowy domek. Znajdziemy tu wszystko, co jest nam potrzebne do rozwiązania zagadki. Kombinacji jest niewiele, dlatego nie należy się przejmować pierwszymi porażkami. Jak informują twórcy, jedna próba nie wystarczy, dlatego postaraj się i bądź uważny, a wkrótce wszystkie tajemnice staną przed Tobą otworem. Pierwszą przeszkodą, na którą się natkniesz, jest niedobór prądu. Domek zasilany jest bateriami słonecznymi o niewielkiej pojemności, bez energii kamera, którą pracujesz przestaje działać i w tym momencie gra definitywnie się kończy - pojawia się poranne słońce, a wraz z nim zwłoki Elizabeth. Nie zdradzę, w jaki sposób powstrzymać zużycie energii, ponieważ zepsułbym przyjemność gry, jednak zapewniam, że wystarczy mieć oczy szeroko otwarte. A teraz skupmy się na tym, co najważniejsze - kamera. Przy jej pomocy mamy możliwość obserwacji każdego pomieszczenia i tym samym wszystkich scen rozgrywających się w willi. Akcja rozpoczyna się w salonie umieszczonym w centralnej części budynku. (Plan całej willi znajdziesz obok kamery, przy kubku z kawą). Będziesz świadkiem (jeśli zdążysz) odczytania ostatniej woli zmarłego męża Elizabeth. Lwia część jego majątku przechodzi ku zaskoczeniu wszystkich zgromadzonych osób (rodzina zmarłego) w posiadanie żony. Od tej chwili zaczyna się pogoń. Teraz musisz pilnie śledzić to, co dzieje się w willii. Akcja rozgrywa się jednocześnie

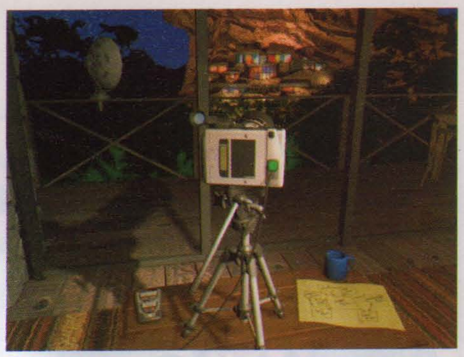




w kilku miejscach, w różnych pomieszczeniach - wszystko zmienia się jak w kalejdoskopie. Osoby poruszają się po całym domu, spotykają, rozmawiają ze sobą, wykonują najróżniejsze czynności (niektóre w tajemnicy przed innymi). Często przyjdzie Ci obserwować scenę rozgrywającą się już od jakiegoś czasu, bowiem nie sposób być wszędzie jednocześnie.

"Czy jesteś zdolny powstrzymać mordercę? Czy jesteś w stanie zrobić wszystko, aby ocalić życie pięknej nieznajomej? Twoim orężem jest kamera i własna pomysłowość, wykorzystaj to najlepiej jak potrafisz. Zabójca nie będzie czekał na Twój ruch!"

Zdarzenia przeplatają się i, co gorsza, mają ze sobą ścisły związek. W każdej chwili masz możliwość "wyjścia" z danej sceny, zasugeruję nawet, że należy robić to szybko, bowiem w chwili gdy Twoja uwaga skupiona jest na jakimś wyjątkowo "gorącym" epizodzie, w innej części domu dzieje się coś bardzo ważnego (np. morderca rozrabia truciznę z winem). Krok po kroku odkrywasz relacje, jakie łączą poszczególne osoby, jesteśmy świadkami wypadków, które są podstawą do



udzielenia ostatecznej odpowiedzi: kto jest zabójcą? Strategia polega na w miarę szybkim "przeskakiwaniu" z pomieszczenia do pomieszczenia i śledzeniu interesujących nas scen, które rozgrywają się w całym domu, będącym istnym teatrem zdarzeń. Szybko dojdziesz do wniosku, że zabójcą może być każdy i z tym większym zainteresowaniem będziesz śledził nabierającą coraz większego tępa akcję, aż do finałowej sceny. To naprawdę wciąga! Nie ma się co łudzić, że wiedza co do sprawcy zabójstwa wystarczy - trzeba jeszcze go powstrzymać, a i oprócz tego gra przynosi wiele niespodzianek (na ten temat nie powiem ani słowa). Cóż można jeszcze dodać? Zabawa jest wyśmienita. Wielu osobom może się wydać ... za krótka. Po pierwszych nieudanych próbach, kiedy to kończy się grę po niespełna dziesięciu minutach, przyjdzie w końcu czas na pierwsze nieśmiałe próby powstrzymania mordercy. Dojście do finałowej sceny zajmuje nie więcej niż .... minut (w miejszcze kropek wstaw swój czas)! Osoby lubiące gry przygodowe mogą rozpocząć zbiórkę funduszy na zakup tego programu. Warto. Prostota zabawy, swoista ascetyczność i wspaniale stopniowane napięcie, to atuty czyniące ten produkt tak atrakcyjnym. Program działa pod wszystkimi wersjami Ms Windows, pod DOS-em, dostępny jest również na Macintosha. Obraz cierpi na lekką "pikselozę", ale zapewniam, że to w żaden sposób nie umniejsza przyjemności płynących z zabawy. Muzyka jest wyśmienita. Życzę udanego polowania z kamerą i mikrofonem, a także szczęścia... będzie Wam potrzebne.

MR.JEDI

Voyeur 2

Philips Media

Dystrybutor

Brak dystrybutora w Polsce
Philips Media
☎ (044) 1719113000

Minimalna konfiguracja

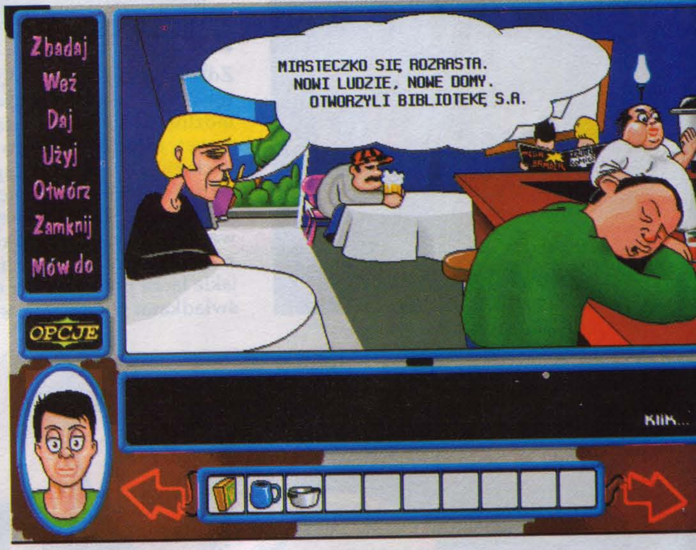
486 DX/66, 8 Mb RAM, VGA, CD-ROM, MYSZ, SB

Cena

☎

Ześwirowany wirus

W końcu powróciłeś do domu po latach tułaczki po szkołach i internatach. Rodzinne miasteczko bardzo się zmieniło od czasu Twojej ostatniej wizyty. Jednak to nie zmiany zdziwiły Cię najbardziej, lecz pewna osoba, która odwiedziła Twój pokój. Pojawiła się nagle, niewiadomo skąd i stwierdzając, że jest...Tobą, poprosiła Cię o wyświadczenie niecodziennej przysługi. Oto stanąłeś przed niesamowitym zadaniem ... uratowania świata, czyż to nie jest wspaniałe?! Może i jest, zależy tylko, jak bardzo trzeba będzie się przy tym namęczyć. Czasu nie zostało za wiele, bowiem pewien profesorek kombinuje właśnie przy zapiskach jakiegoś dawno nieżyjącego już alchemika i lada moment dojdzie do katastrofy. W zaistniałej sytuacji nie pozostaje Ci nic innego, jak odszukać ... alchemika i poprosić go o odtrutkę. Prawda że proste?



Ale się porobiło, nawet ukochana piwodajnia przeżywa najazd turystów. Dobrz przynajmniej, że można spotkać jeszcze starych przyjaciół.

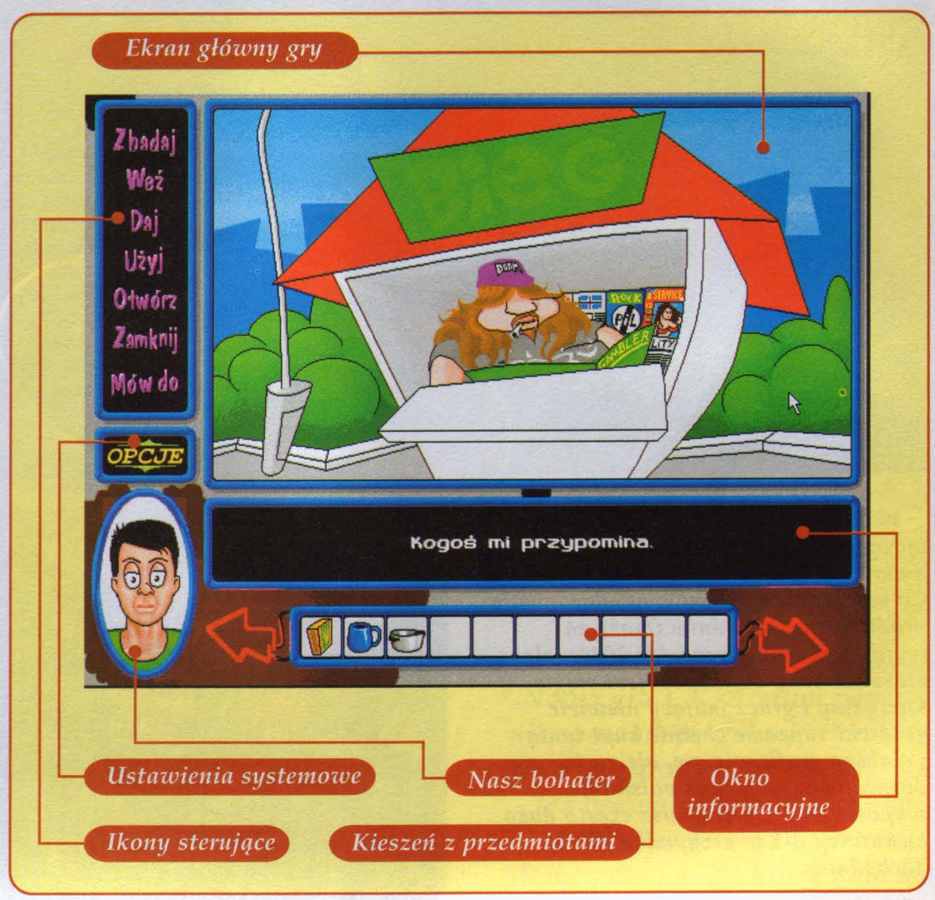
Cały świat stanął na głowie. W spożywczym są tylko landrynki (cytrynowe-mniam, mniam), w telewizji jakiś facet przynudza tak okropnie, że aż chce się wyć. Dwóch gostków pilnuje biblioteki, a w barze sołtys szuka faceta, który naopowiadał o nim bredni oraz męża dla swojej przepięknej (hmm) córeczki. Po takim oto świecie, widzianym jakby w krzywym zwierciadle, poruszamy się w polskiej grze przygodowej pt. Świrus. Fakt tego "ogólnego pokręcenia" podkreśla specyficznie wykonana grafika - zniekształcone budynki, przedmioty, wszystko w jakiś dziwnych barwach, jakieś niesamowicie i upiornie zabawne. Zadania stawiane przed graczem nie zawsze są z tego powodu oczywiste, chwilami trzeba popuścić wodze fantazji, aby rozwiązać jakiś problem. Mimo że problemy są dosyć sensowne (tzn. kluczem otwieramy zamek, kasetę wkładamy do magnetofonu itd.), to jednak gra nie jest woln od charakterystycznej "logiki przygodówki", np. aby zdobyć kwiatek, należy najpierw zdobyć nóż do jego ścięcia. Jak w każdej grze przygodowej, tak i tutaj ważne jest, aby wejś wszędzie i wypróbować wszystkiego. Tę dru czynność przyjdzie nam często stosować, gdy znajdziemy się w sytuacji bez wyjścia i jedyn alternatywą będzie testowanie wszystkich możliwości. Często cenne wiadomości uzyskujemy w barze. Tam warto przy każdej okazji zagadnąć starego znajomego, który jes dobrze zorientowany w rzeczywistości miasteczka i czasami potrafi dać dobrą radę. Obraz na ekranie gry widzimy "oczami bohatera". Muszę przyznać, że ma to swoje zalety, ot chociażby czynność przenoszenia s z miejsca na miejsce przebiega dzięki temu

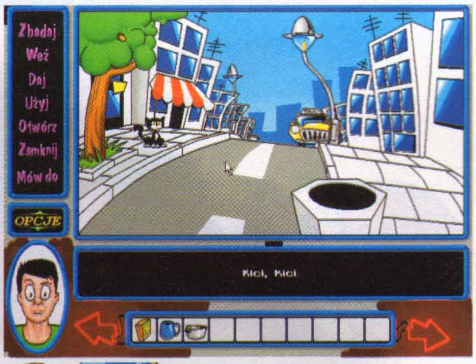
Podstępny profesorek, ciężko się z nim robi interesy, ale i na to można znaleźć jakąś radę. Stare dokumenty, książki, to rzeczy, które z pewnością go zainteresują. Dobrze się rozejrzyj po jego pokoju, być może stary chciwiec coś ukrywa.

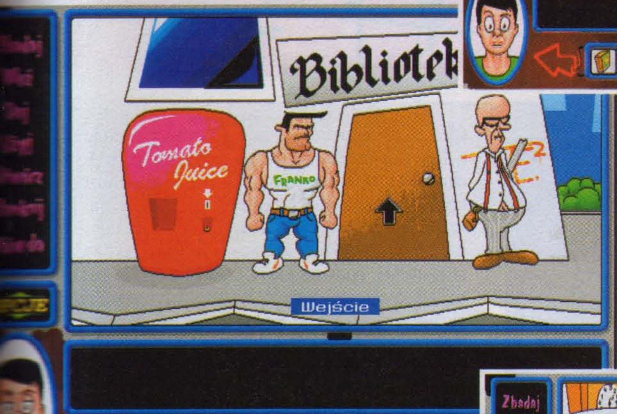
o wiele szybciej. Sama konwencja gry nie jest niczym nowym - standardowe komendy (zbadaj, weź, daj, użyj, otwórz, zamknij, mów do), okienka z przedmiotami, ale to wszystko ma jakiś urok, gra się naprawdę wyśmienicie. Rodzimi twórcy zawarli ponadto w fabule "swojskie" akcenty, w dużej mierze związane ze światem graczy (np. na biurku stoi komputer marki "squdak" zaopatrzony w system operacyjny "lindołs", właściciel kiosku czyta Gamblera, zaś za jego plecami leżą inne znajome tytuły; nie brakuje także widoczków nieco bardziej przyziemnych - osobnik osłabiony działaniem alkoholu siedzi bezwładnie pod barem, porysowane ściany na klatce schodowej straszą wszystkich

"Tajemniczy wirus wkrótce stanie się zagrożeniem dla świata! Nie masz wyboru - napij się piwa, kup landrynki na drogę, cofnij się w czasie, ale przedtem podlej roślinkę w swoim domu... przecież nie może uschnąć podczas Twojej nieobecności."

wchodzących, krótko mówiąc codzienność), co jeszcze bardziej powinno spodobać się polskim graczom. Poruszanie odbywa się w bardzo prosty sposób - wystarczy wskazać kierunek i automatycznie przenosimy się na inną planszę. Aby ujawniły się wszystkie drogi (strzałki), z których możemy skorzystać na danej planszy, wystarczy przytrzymać prawy przycisk myszy. Wypowiedzi postaci widoczne są w dymkach, nasze zaś w oknie informacyjnym, w którym ukazują się również informacje o przedmiotach poddanych naszemu działaniu. Przez cały czas gry dostępne jest menu "opcje", gdzie mamy możliwość rozpoczęcia nowej gry, włączenia i wyłączenia muzyki oraz sampli, zgrania i odtworzenia stanu gry, a także







zakończenia zabawy. Program ze strony graficznej prezentuje się bardzo estetycznie. Ręcznie rysowana grafika ma w sobie pewien styl, chociaż nie należy do szczytowych osiągnięć i jest raczej statyczna, nie licząc pojawiających się od czasu do czasu drobnych animacji. Trzeba również wziąć pod uwagę, że mamy do czynienia z pierwszą polską przygodówką pod Windows. Efekty dźwiękowe i muzyka są na średnim poziomie, chociaż można by się upierać, że ta druga oddaje specyficzny klimat gry (ja jednak powstrzymam się od takiej opinii). W ostatecznym rozrachunku ocena Świrusa wypada raczej na plus.

W każdym razie, co by nie mówić na ten temat, faktem jest, że polskim programistom udało się stworzyć niezwykle sympatyczną przygodówkę, z której, z pewnością będzie zadowolony każdy miłośnik tego typu gier.

MR.JEDI

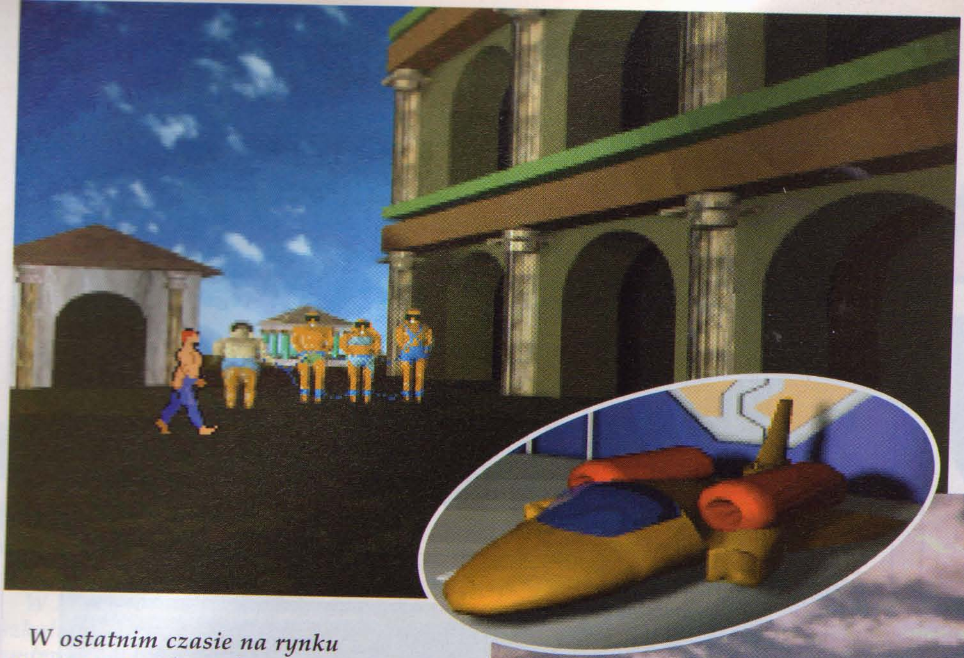
Świrus
Crazy Computers Confederation
Mirage Software

Dystrybutor
Mirage Software & Media
☎ (022) 6711551, 6711555,
fax (022) 6717622, 6711555

Minimalna konfiguracja
386, 4 Mb RAM,
SVGA, MYSZ

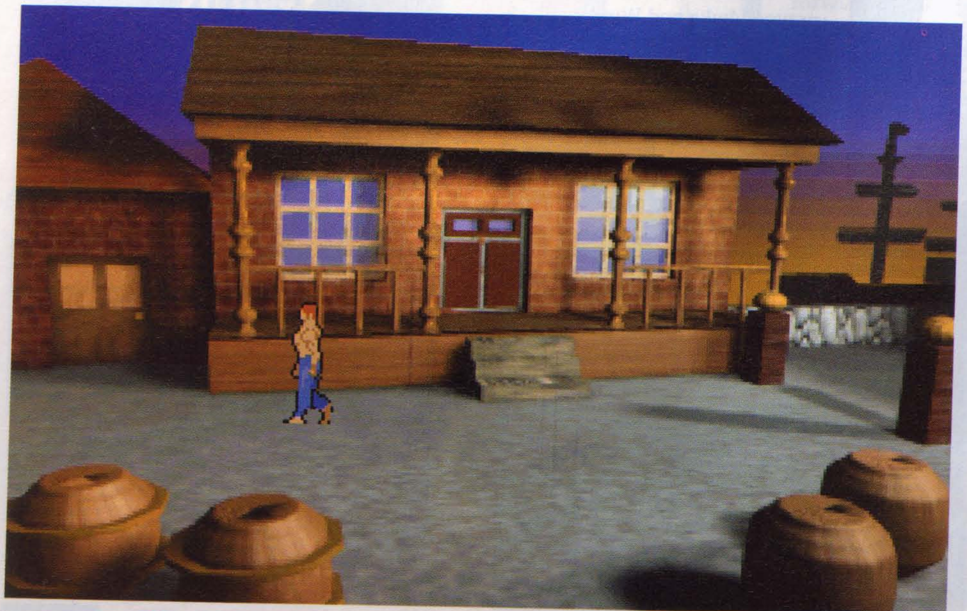
Cena
40,00 zł

Siekiera



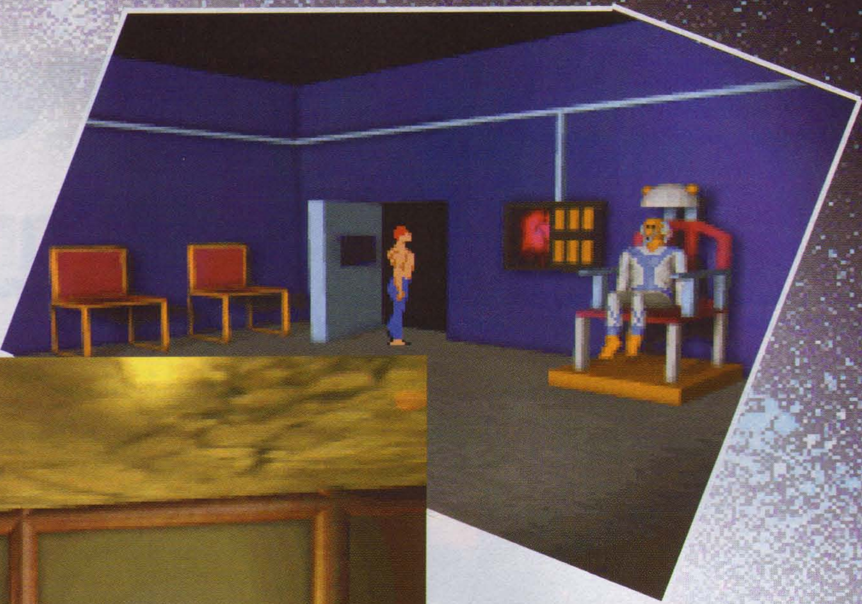
W ostatnim czasie na rynku oprogramowania można zaobserwować dynamiczny rozwój polskich propozycji. Co prawda żadna z nich nie dorównuje produkcjom zachodnim (może za wyjątkiem Polan oraz AD 2044), ale stosunek ceny do jakości jest ciągle korzystny i gracz mający niewiele gotówki zapewne chętnie kupi tanią i słabszą graficznie grę, ale za to opracowaną w języku polskim, wyposażoną w scenariusz często dużo ciekawszy niż w przypadku gier zachodnich.

Noc firmy Avalon jest najnowszą propozycją na rynku polskich przygodówek. Wydana została w dwóch wersjach - CD i dyskietkowej. Wersja CD jest poszerzona o animacje rodem z 3D Studio (zapisane w formacie FLI, co pozwala obejrzeć je bez uruchamiania gry) oraz dema gier AD 2044, Sołtys i Skaut Kwatermaster. Wszystkim tym zarządza program „starter", z poziomu którego można uruchomić wybraną pozycję. Szczerze mówiąc byłem przygotowany na coś w rodzaju Kajka i Kokosza - słabą grafikę i niedociągnięcia w kodzie, jednak Noc przyjemnie mnie zaskoczyła. Renderowana grafika, efektowne animacje prezentujące wykonywanie ważniejszych czynności i sensowny scenariusz (o co trudno w sporej części zachodnich gier) to zdecydowane zalety tej gry. Rozbrajające są także niektóre komentarze dotyczące naszych poczynań. Kiedy wkomponujesz strażnikowi siekierę w plecy, pojawia się pytanie: "Czy jesteś wyznawcą szatana?" itp. Dowcipy nie są głupawe i czasem można nieźle pobrechtać. Interesującym pomysłem jest możliwość wyboru postaci, którą zamierzamy grać (motyw znany ostatnio np. z Kingdom o' Magic), przy czym każda charakteryzuje się innymi współczynnikami (czyżby ukłon w stronę RPG?): Rzeźnik jest silny ale tępy jak radziecki taboret, natomiast Hacker ma mózg profesora, ale mięśnie anemika na wykończeniu.



Oczywiście strategie gry obiema postaciami są od początku diametralnie różne. Gra ma mnóstwo lokacji, co w duecie ze sporą ilością trudnych zagadek zapewni rozrywkę na długie wakacyjne noce (jak ja uwielbiam radosne ryki rodzinki w stylu „wyłącz wreszcie to ##$%^ pudło!!!"). Jedyną istotną wadą gry jest nędzna (bardzo nędzna) muzyka. Nasuwają mi się skojarzenia z muzyką poważną (tzn. poważnie pokręconą), ale cóż - wszystko musi mieć jakąś wadę. Ja na przykład mam tylko jedną - nie mam zalet (chłe, chłe). Ale tak na poważnie to poza muzyką gra jest naprawdę dobra. A teraz kącik porad dla początkujących i tzw. „myślących" inaczej. Grę rozpoczynasz przed bramą prowadzącą na podwórko hotelowe. Twoje zadanie to uwolnienie przyjaciół z pułapki snu, lecz na razie nie masz pojęcia, jak to zrobić. Masz dwa wyjścia: zebrać siekierę i gwóźdź i próbować włamać się do nory strażnika albo wybrać opcję „zakończ" (napis „koniec gry" oglądany po raz 38 po twoim szybkim i nieodżałowanym zgonie jest naprawdę w$%#@^*). I tutaj zaczynają

się problemy. Hacker musi klepnąć siekierą w gwóźdź, żeby zrobić wytrych, natomiast Rzeźnik może z palcem w nosie otworzyć drzwi nią nie zawracając sobie głowy bardziej subtelnymi metodami. Śpiącego strażnika potraktuj siekierą (zupełnie jak u wuja na weselu. A swoją drogą dobrze mu tak: niech nie śpi na służbie). Z biurka zabierz pistolet, a zpod fotela zużytą gumę do żucia. Przeszukaj zwłoki. Musisz kilkakrotnie wydać rozkaz bohaterowi, który jakoś brzydzi się zwłok (dziwny czy co?). Znajdziesz magazynek do pistoletu. Zużytą gumę wepchnij sobie

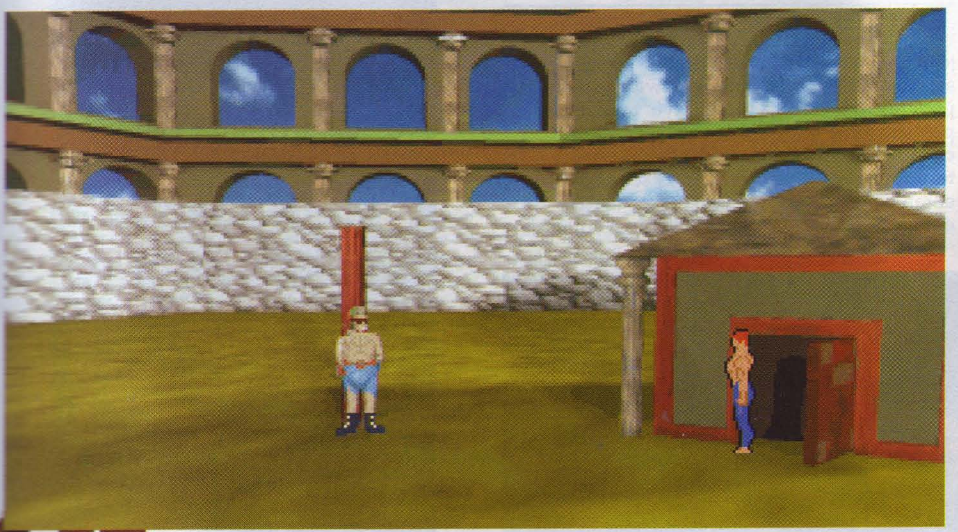


" Nowa gra L.K. Avalon zapewne nie spowoduje żadnej rewolucji. Ale w przyrodzie rządzą przecież też prawa ewolucji. Tak czy inaczej w podróż w pełen dowcipów świat, który nam się tu odsłania warto się udać."

w gardło, dzięki czemu będziesz mógł przez telefon poprosić o otwarcie bramy, a portier nie rozpozna twojego głosu. Użyj przełącznika który otworzy bramę. A dalej spróbuj radzić sobie sam, nie chcę psuć zabawy.

LORD YABOL

hackera



I oto stoisz przed kolejnym zadaniem, ciekawe?! czy będzie tak jak z poprzednimi, czy może tym razem się potkniesz? No cóż chyba warto sprawdzić.

Noc

L. K. Avalon

Dystrybutor

L. K. AVALON

☎ (017) 627471 w. 274, 275

Minimalna konfiguracja

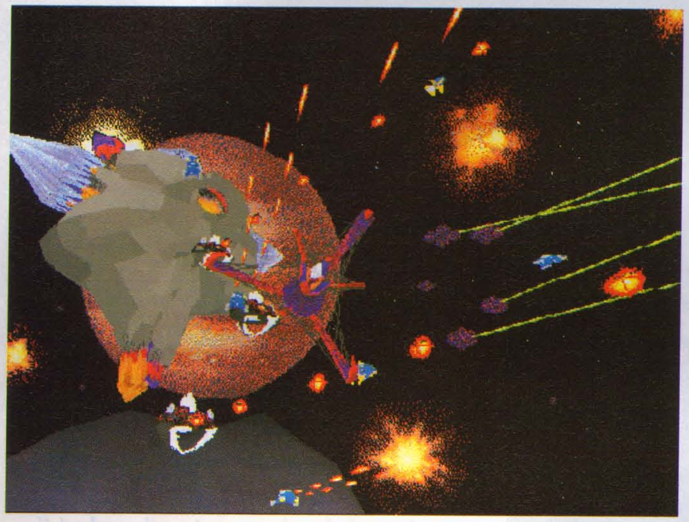
386 SX, 8 Mb RAM, VGA, MYSZ, CD-ROM

Cena

49,90 zł

Zagrożona Europa!

Jest rok 2374. Na jednym z księżyców Jowisza - Europie ląduje ziemska ekspedycja badawcza. Wokół pierwotnej bazy wkrótce powstaje niewielka kolonia, w której osadnicy żyją spokojnie wraz z rodzinami. Cały czas trwają badania mające na celu analizę przydatności bogactw naturalnych Europy dla potrzeb ziemskiego przemysłu oraz ewentualne przygotowanie zaplecza eksploracyjnego.



Podczas jednej z wypraw w głąb lądu naukowcy odkrywają miasto zbudowane przed wiekami przez tajemniczą cywilizację. W jednym z budynków znajdują się sarkofagi, w których spoczywają pogrążeni w hibernacyjnym śnie Obcy. Kierownik wyprawy, dr Jeunet postanawia obudzić przedstawicieli najwyraźniej wysoko rozwiniętej rasy pozaziemskiej, aby nawiązać z nimi kontakt. Nikt nie przypuszcza, że gest ten, oparty wszak na szlachetnych pobudkach, ściągnie na kolonistów śmiertelne niebezpieczeństwo. Mówi dr Jeunet: "zbudziliśmy potężny żywioł, który omal nie wchłonął całej Europy. To była prawdziwa puszka Pandory. Zawsze śmieszyły mnie XX-wieczne filmy s-f, w których przedstawiano kosmitów jako krwiożercze bestie czyhające na naszą planetę niczym buldog na swą miskę. Teraz przekonałem się na własnej skórze, że tego typu wizje nie są pozbawione podstaw." Okazało się, że obudzeni należą do bardzo agresywnej i wrogo nastawionej rasy. Już w kilka dni po uwolnieniu z lodowych sarkofagów rozpoczynają batalię wymierzoną przeciwko Ziemianom. Ich celem jest zmiecenie wszelkich śladów ludzi i ich ekwipunku z powierzchni księżyca. Doktor Jeunet zarządza obronę, jednak siły są nierówne: Obcy dysponują najnowocześniejszym sprzętem wojskowym, pokojowo nastawiona ekspedycja jedynie lekką bronią i pojazdami transportowymi.

Absolute Zero firmy Domark to nowa, oryginalna "strzelanka" w klimacie s-f oferująca wybór jednej z siedmiu postaci, posługującej się jednym z siedmiu pojazdów, na których pokładzie zainstalowano aż osiemnaście różnych rodzajów broni. Kontynuując wyliczankę należy wspomnieć o trzydziestu misjach, jakie przygotowali dla spragnionych emocji graczy autorzy, oraz o trzech, odmiennych terenach na jakich toczą się walki: przestrzeń kosmiczna wokół Europy, powierzchnia księżyca oraz obszary pod powierzchnią lądu. Na uwagę zasługuje nietypowy sposób wizualizacji akcji oparty na głębokiej perspektywie - producenci nazwali stworzony przez siebie interfejs tunelem wirtualnym (VR tunnel) i nazwa ta dosyć obrazowo oddaje

"Niezależnie od tego, jak beznadziejnie wygląda sytuacja, ludzkość zawsze ostatecznie tryumfuje. Nazywamy to happy endem."

jego charakter. Takie rozwiązanie pociąga za sobą dużą złożoność obliczeniową występującą podczas przeliczania grafiki, tym bardziej, że powierzchnie wszystkich obiektów są cieniowane metodą Gourauda i pokryte teksturą, a w jednej chwili może ich być na ekranie ponad siedemdziesiąt. Oczywiście odbija się to na szybkości i płynności animacji - gra uruchomiona na 486/100 MHz z 8 MB RAMu działa wolno, z wyraźnym "jąkaniem" podczas poruszania się obserwatora. Sterowanie pojazdami nie jest proste i wymaga sporej praktyki, pod tym względem Absolute Zero bardziej przypomina symulator lotu niż klasyczną strzelankę, jednak w miarę postępów w grze można się do tego przyzwyczaić

i zaakceptować. Reasumując: posiadacze mocnego sprzętu obdarzeni sporą cierpliwością i wytrwałością zostaną nagrodzeni nowatorską, wypełnioną specyficzną atmosferą grą, jaka nie pojawia się codziennie.

TRIPPER

Absolute Zero
Domark

Dystrybutor
Mirage Software & Media
☎(022) 6711551, 6711555,
fax (022) 6717622, 6711555

Minimalna konfiguracja
486 DX/66, 8 Mb RAM, VGA, CD-ROM

Cena
129,00 zł

STUDIO KOMPUTEROWE
Waldemar Czajkowski

Sprzedaż wysyłkowa
Termin wysyłki 48 godzin

WROCŁAW 51-151
ul. J. Klaczki 4/1
tel. (0-71) 25 24 58

Koszty wysyłki 5 zł

Pena oferta (w tym na Amigę i Sony PSX)
po przesłaniu zaadresowanej koperty ze znaczkiem za 80 gr.

AUTORYZOWANY DYSTRYBUTOR FIRM : IPS, LICOMP,CD-PROJECT,MIRAGE I INNYCH

PRZY ZAKUPIE 2 PROGRAMÓW RABAT 5% **PRZY ZAKUPIE 3 PROGRAMÓW RABAT 10%**

PC CD-ROM
CENA

11 Hour	122,00
A.T.F	134,00
Abuse	134,00
Aces of the deep	67,00
Across the Rhine 1944	87,00
Action soccer	76,00
Actua soccer	122,00
Air power	141,00
Allied general	150,00
Alien odyssey	118,00
All American sports	24,00
Anvil of dawn	145,00
Arcade games	24,00
Ardeny - Battleground	109,00
Atlas Europe	91,00
Atlas świata	69,00
Bad mojo	119,00
Bastion	44,00
Battle isle 3	134,00
Bloodwings	48,00
Bureau 13	36,00
Buried in time	146,00
Caesar 2	134,00
Chaos control	129,00
Chopin multimedia	98,00
Civilization 2	134,00
Command&Conquer	146,00
Command&Conquer - levele	48,00
Conqueror ad. 1086	134,00
Conquest of the new world	149,00
Cyber Judas	109,00
Cybermage	134,00
Dark forces - levele	155,00
Descent 2	149,00
Dig	134,00
Dogz	67,00
Dr. Drago's MadCap + joypad	90,00
Duke Nukem - Levele	95,00
Duke nukem 3D	134,00
Dungeon master 2	139,00
Earthworm Jim Win. 95	134,00
Encyklopedia Kosmosu	122,00
Euro Plus + Professional Pack	488,00
Euro Plus Business English	249,00
Eurofighter 2000	189,00
Exstreme pinball	73,00
Fatal racing	73,00
Firestorm Thunderhawk 2	155,00
Flight unlimited	146,00
Football ltd.	155,00
Frankenstein	159,00
Frontier 2 - First Encounters	73,00
Full throtle	134,00
Gabriel Knight 2	146,00
Gettysburg - Battleground	109,00
Grand Prix 2 Formuła 1	134,00
Grand Prix manager	87,00
Hellfire zone	73,00
Heroes of might & magic	145,00
Historia Europy	90,00
Historia świata	69,00
Inca collection	87,00
International tennis	136,00
Isis	134,00
Johny Bazookatone	119,00
Journeyman project	111,00

PC CD-ROM
CENA

Kingdom 'o magic	160,00
Koshan conspiracy	49,00
Książka telefoniczna	84,00
Longbow AH-640	134,00
Machiavelli the Prince	88,00
Magic carpet 2	87,00
Marco Polo	136,00
Mc. Kenzie	125,00
Mechwarrior	134,00
Media Euro	238,00
Mega Pack 4	145,00
Mega Pack 5	150,00
Megarace	25,00
Millenia	73,00
Mortal Combat 3	150,00
Napoleon	98,00
NBA jam	133,00
NBA live 96	134,00
Network A4	119,00
Normality	134,00
Pinball 3D-VCR	79,00
Pinball illusion	79,00
Police quest 5 S.W.A.T	134,00
Power house	61,00
Premier Manager 3	73,00
Prisoner of ice	119,00
Proste drogi	85,00
Quantum gate 2 - Vortex	120,00
Raven project	148,00
Ripper	146,00
Rise of the triad - levele	71,00
Road warrior	73,00
Screamer	134,00
Sea legend's	145,00
Sensible world of soccer	139,00
Settlers II	134,00
Shivers	107,00
Shockwave	87,00
Silent hunter	140,00
Silent stell	185,00
Space buck's	88,00
Space Quest 6	87,00
Speed haste	134,00
Sport - kolekcja	109,00
Star crusader	36,00
Stonekeep	168,00
Syracuse languague with voice	99,00
Syracuse multimedia languague	75,00
Teenagent	69,00
Tekwar	145,00
Terminal velocity	59,00
Thexder	61,00
Tilt	79,00
Top gun	146,00
Video English	115,00
War College	108,00
War This Means War	134,00
Warcraft 2	145,00
Warcraft 2 - levele	75,00
Werewolf vs Commanche	122,00
Wetlands	146,00
Wide world of animals	134,00
Wing commander 4	189,00
Wrestle mania	119,00
Zephyr	85,00
Zombie dinos	89,00

PC
CENA

PC	CENA
Addiction	30,00
Akord	43,00
Alien breed special	47,00
Alien breed tower assault	79,00
Arnie 2	29,00
Atlas świata	49,00
Auto katalog	10,00
Bastion	44,00
Batle storm	30,00
Body slam wrestling	29,00
Bridge challenge	103,00
Brzdąc	24,00
Bullys sporting	26,00
Burntime	40,00
Buzz Aldrin's race	48,00
Cannon fodder 2	48,00
Car & Driver	39,00
CJ Elephant	21,00
Classic collection	45,00
Colonzation	85,00
Crazy cars 2	20,00
Crystals of Arborea	26,00
Dalek attack	33,00
Dawn patrol	67,00
Desert strike	61,00
DJ Puff	23,00
Demon blue	17,00
Rewizor	49,00
Epic	30,00
Fantasy world Dizzy	21,00
First samurai	28,00
Flipper (8 stołów)	30,00
Flipper 2 (4 stoły)	24,00
Football glory	50,00
Frankenstain	43,00
Fury of the furries	52,00
Galactic warrior	30,00
Game over 2	27,00
Games the espana	26,00
Geografia	23,00
Geometria	15,00
Grammar tree	35,00
Gustaw	24,00
Hannibal	39,00
Harold's mision	42,00
Harpoon 2	48,00
High seas trader	58,00
Humans 2	13,00
Hyper słownik	52,00
Imperium galactica	49,00
Inferno	98,00
Innocent	36,00
International soccer	29,00
Ishar 2	39,00
Ishar 3	45,00
Jungle strike	49,00
KA-50 Hokum	48,00
Kajko i Kokosz	49,00
King's quest	30,00
King's table	36,00
Klik & Play	85,00
Korepetytor	18,00
Kosmos	43,00
Lamborghini	40,00
Liga polska manager	39,00

PC
CENA

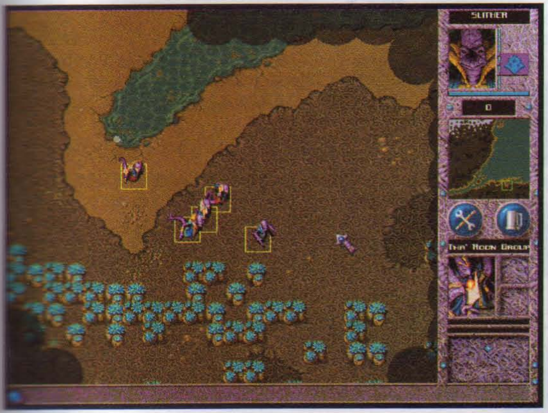
Literat	51,00
Literki cyferki 3.0	27,00
Lord's of the realm	61,00
Lure of temptres	49,00
Magiczne karty	20,00
Manager piłkarski	29,00
Matma 1-2 śr.	55,00
Mega blast	24,00
Midnight puzzle	27,00
Metal mutant	26,00
Niemiecki dla dzieci	36,00
Ortografia pro	20,00
Ortomania	23,00
Oscar	30,00
Overdrive	48,00
Pag pro	91,00
Patriot	40,00
Peterland	55,00
Phobos	17,00
Pinball illusion	59,00
Piotrków 1939	43,00
Pitagoras	35,00
Polanie	50,00
Police quest	30,00
Polonista	35,00
Pop eng,deutsh,french	39,00
Prawo jazdy	36,00
Prawo krwi	41,00
Projekt X	59,00
Rally championships	35,00
Ramon's spell	30,00
Return of the Phantom	49,00
Robinson's requiem	55,00
Rolling Jack	17,00
Rooster	30,00
Sabre team	40,00
Scotish open	49,00
Shadow Caster	49,00
Skaut Kwatermaster	43,00
Slaterman	29,00
Sołtys	43,00
Space Hulk	61,00
Space Quest	30,00
Speedway Manager 96	44,00
Spy Master	29,00
Stalowe Nerwy	43,00
Star Crusader	36,00
Starblade	26,00
Starship command adv.	49,00
Storm Master	30,00
Stunt Driver	43,00
Świrus	40,00
Teenagent	69,00
Terror from the deep - UFO 2	90,00
Theatre of War	21,00
Tyrian	43,00
Ultima Underworld	65,00
Ułamki	20,00
Utopia	13,00
Whizz	30,00
Winter Super sport's	23,00
Wizkid	35,00
Wolfpack	45,00

WAR WIND

Upadek imperium

Tak oto wita nas Mindscape w swoim nowym dziele - War Wind, którego nazwa natychmiast przywołuj na myśl legendarnego Warcrafta. Skojarzenia nie kończą się na tytule, sama konstrukcja gry - strategia rozgrywana w czasie rzeczywistym nawiązuje do rozwiązań słynnego poprzednika. Programiści pracując nad War Windem bardzo poważnie podeszli do swojego zadania: stworzyli obszerną legendę wprowadzającą nas w świat gry i wyjaśniającą dokładnie motywację każdej strony konfliktu. Przypomina to trochę efekt pracy fabularzystów opracowujących odpowiednie tło w systemach Role Playing. Nic w tym dziwnego: najnowszy produkt Mindscape'a powstał we współpracy z firmą SSI (grup Dream Force) odpowiedzialną m.in. za narodziny Ravenlofta i Anvil of Dawn.

Akcja gry toczy się na planecie Yavaun, która w przeważającej część rządzona jest przez siły imperium wężopodobnej rasy Tha'Roon. Kolos jest obecnie szarpany wewnętrznymi konfliktami. Usiłują to wykorzystać dotychczasowi niewolnicy - rasa inżynierów



Eaggra. Starania tych ostatnich są z kolei tłumione bezwzględnie przez wojowników Obblinox, rasy służącej imperium, która jednocześnie zmierza do powolnego eliminowania wpływów Tha'Roonów i przejęcia władzy nad Yavaunem. Imperium uwikłane jest oprócz tego w wojnę z jedyną nie podbitą dotąd rasą Yavaunu - Shama'Li, reprezentowaną przez istoty o słabo rozwiniętej technice, ale władające tajemniczymi szamańskimi mocami. Planetę, oprócz walczących ras, zamieszkuje jeszcze czternaście gatunków zwierząt, które w przeciwieństwie do znanych z Warcrafta owiec, dzików czy fok nie służą jedynie do "wypełniania" ekranu, ale potrafią bronić swojego terytorium, a nawet atakować niszcząc budynki i zabijając robotników, czym komplikują dodatkowo trudną i bez tego rozgrywkę. Stworzonek takich nie można zabić jednym ciosem, a na przykład Bonca nie radziłbym atakować w pojedynkę. W Warwindzie nie wydobywa się złota ani ropy naftowej. Dochody czerpiemy z karczowania lasów, zbierania skał i ... zwłok niektórych zwierząt oraz wrogów. Wszystkie te zdobycze kwalifikowane są jako "zasoby" (resources), którymi płacimy za nowe budynki czy oddziały.

Jednostki każdej z ras są perfekcyjnie dopracowane i różnią się od siebie nie tylko wyglądem, ale i umiejętnościami oraz możliwościami. To samo dotyczy budowli. Ciekawym rozwiązaniem jest wprowadzenie do gry specjalnych jednostek, bohaterów, którzy mogą dowodzić oddziałami gracza.

Po pierwszym kontakcie z grą byłem zaszokowany ogromem dostępnych jednostek i czarów, które można wykorzystać już w pierwszej misji. Poniżej znajdziecie opis wszystkich elementów War Winda dostępnych w wersji demonstracyjnej (na oficjalną premierę gry przyjdzie jeszcze trochę poczekać, ale warto - producent zapowiada tyle niespodzianek, że już teraz szczerzę pysk z radości). Znajdzie się więc tutaj ponad 80 pojedynczych misji, kampanie, możliwość gry w sieci dla ośmiu graczy w różnych konfiguracjach (np siedmiu graczy przeciw komputerowi, sojusze itp) oraz całe mnóstwo dodatkowych jednostek i czarów.

Od strony graficznej War Wind jest perfekcyjny: grafika SVGA, jednostki wielkości tych z Command&Conquer, opracowane jednak o wiele dokładniej. Gra pracuje tylko w systemie Windows 95, co odbija się na prędkości rozgrywki (większa szybkość byłaby jednak często utrudnieniem, gdyż zanim zdążylibyśmy wydać jednostce jakiś rozkaz,

"Gdy ludzie toczyli śmiertelną walkę z orkami w krainie Azeroth, na planecie Yavaun ku upadkowi chyliło się istniejące od dziesięciu tysięcy lat imperium Tha'Roon: dawni niewolnicy przypomnieli sobie o swoich prawach. Yavaun została skąpana we krwi. W wojnie czterech ras chodzi o najwyższą stawkę: wieczyste panownie w zniszczonym przez wichry wojny świecie."

mogłoby się okazać, że ona już nie istnieje). Dream Forge zaproponował nam grę ze świetnym pomysłem, grafiką i ilością oddziałów. Jednak o tym, czy War Wind zwycięży w konkurencji z zapowiadanymi Red Alert i Z zadecydują tylko gracze. Niezależnie od tego na pewno dla wielu grających będzie ona stanowiła pokaźną dozę rozrywki.

LORD YABOL

Na kolejnych stronach prezentujemy kompendium wiedzy o grze, czyli przewodnik po rasach, jednostkach i budynkach.

CD-ACTION

War Wind
Mindscape

Dystrybutor
Brak dystrybutora w Polsce
Digital Multimedia Group
☎ (022) 6208299,

Minimalna konfiguracja
486DX/66, 8 Mb RAM, SVGA,

Cena
☎

THA'ROON

Rasa panów. Wężowe gady rządzące sporą częścią Yavaunu od dziesięciu tysięcy lat. Imperium opiera się na niewolnictwie i terrorze wprowadzanym przez służącą mu rasę wojowników Obblinox. Tha'Roon miewa ostatnio sporo kłopotów: zżerane jest wewnętrznymi konfliktami i narastającą dekadencją, lata wyzysku sprawiły, że dawni niewonicy postanowili zaniechać wszelkich "usług" świadczonych na rzecz imperium. Państwo pozbawione zaplecza techniczno-inżynieryjnego stało się wobec tego poważnie osłabione. Jednak w dalszym ciągu reprezentuje najsilniejszą i najlepiej rozwinięta rasę.

Jednostki

Servant - robotnik. Podstawowa jednostka, której zadaniem jest zdobywanie zasobów i stawianie budynków. Servant może walczyć, lecz jest bardzo słaby i mało odporny na ciosy.

Architect - ulepszony robotnik. Do wytrenowania architect-a musisz posiadać pięciu servantów. Niektóre budynki mogą być zbudowane tylko przez architekta. Poprawione, w stosunku do robotnika, zostały też jego możliwości bojowe.

Executioner - podstawowa jednostka bojowa wchodząca w skład wojsk imperialnych. Dość szybki, jednak niezbyt silny.

Destroyer - ulepszony Executioner, posiada możliwość dowodzenia oddziałem executionerów.

Jump troop - jednostka desantowa. Assasin posiadający pięć ulepszeń biologicznych. Może odbywać loty na krótkich dystansach, jednak nie potrafi atakować z powietrza.

Rogue - zwiadowca. Ma duże pole widzenia, lecz w walce jest niewiele silniejszy od Serwanta. Oddział rozpoznawczy.

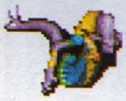
Assasin - zabójca. Silna jednostka rozpoznawcza, posiadająca możliwość dowodzenia oddziałem. Wymaga czterech rogue'ów do produkcji.

Rover - kawaleria dosiadająca ślimakopodobne stworzenia. Najszybszy oddział, ale jak na mój gust odrobinę za słaby.

Psychic - czarownik. Podstawowa jednostka magiczna w armii Tha'Roonów.

Psionic - ulepszony Psychic. Jego trening wymaga czterech psychic'ów. Może nauczyć się większej liczby czarów i rzucać je z lepszym skutkiem.

Bohaterowie



Prime Minister - generał-premier. Dowodzi armią gracza. Jeśli zginie, gracz automatycznie przegrywa misję.

Ptasha Selver - kobieta wojownik. Nie może dowodzić oddziałami, ale ma największą moc rażenia i dużą odporność na rany. Kosztuje również sporo.

Taybius o'Mart - maniakalny morderca, obniża morale armii, ale zabija bardzo skutecznie, dlatego warto go mieć. Aby przyłączył się do Twojej armii, musisz w danym scenariuszu zniszczyć co najmniej dziesięć jednostek wroga.

Prime Minister of Death - mistrz egzekucji. Dysponuje potężnym artefaktem "Scepter of Menta" i zapewni Ci sukces, ale dopiero w ostatnim scenariuszu.

Budynki

Citadel - pierwszy i najistotniejszy budynek. To tutaj znoszone są zasoby, stąd również następuje ich dystrybucja. Koszt budowy 3000 R (resources - zasoby).

Manor - dom mieszkalny. Wyżywi cztery jednostki. Koszt 650 R.

Grande parlour - karczma. Miejsce, do którego zgłaszają się chętni do wstąpienia do służby. Tylko tu możesz otrzymać robotników i kawalerię. W karczmie pojawiają się niekiedy bohaterowie, których można wykorzystać do dowodzenia armią. Koszt 1750 R.

Academy - Akademia Wojskowa. Trenuje robotników na zwiadowców lub Executionerów. Koszt 2000 R.

Laboratory - laboratorium. Tutaj trenujemy architektów. Dzięki niemu możesz wynajdywać nowe jednostki i budynki. Umożliwia budowę mostów i ciężarówek. Koszt 1750 R.

University - uczelnia. Wynajduje czary. Trenuje Psychic'ów i Psionic'ów. Umożliwia budowę krążowników (cruiser). Koszt 2000 R.

EAGGRA

Niewolnicy imperium od wielu pokoleń. Rasa o wielkich uzdolnieniach inżynieryjnych, wytrzymała i posiadająca doskonałą artylerię. Wykorzystując kłopoty Tha'Roonów postanowili wyzwolić się spod ich panowania, jednak w obecnej sytuacji są bezlitośnie pacyfikowani przez Obblinoxów. Być może uda im się zwyciężyć, jeśli podejmą współpracę z jedynym wolnym ludem Yavaunu - Shama'Li lub też jeśli armia Obblinoxów zbuntuje się przeciw swoim panom. Na razie jednak są praktycznie bez szans. Gra tą rasą jest najtrudniejsza.

Jednostki

Scrub - robotnik. Odpowiednik servanta Tha'Roonów.

Artisian - ulepszony robotnik. Odpowiada architektowi. Aby go wyprodukować, musisz mieć trzech scrub'ów.

Scout - zwiadowca. Szybki oddział rozpoznawczy o sile uderzenia większej niż jego odpowiednik - rogue.

Ranger - następca scout'a. Musisz mieć czterech scout'ów do jego treningu. Prawie niewykrywalny dopóki nie zaatakuje.

Weed - kawaleria. Oddział rozpoznania przyłączający się do Twojej armii w knajpie.

Squire - podstawowa jednostka bojowa w armii Eaggra. Silny i dość szybki.

Knight- następca squire. Aby go wytrenować potrzeba pięciu squire'ów. Z natury powolny, ale rekompensuje to fizyczną wytrzymałością.

Grenadier - Artisian z pięcioma bioulepszeniami. Niszcząca artyleria Eaggra.

Druid - czarownik. Swą mocą ustępuje jedynie szamanom Shama'Li.

Arch Druid - druid z większą mocą. Do jego treningu potrzeba czterech druidów.

Primemaker - generał. Jedynie generałowie Eaggra mają możliwość stawiania budynków.

Bohaterowie

Tywald - ultra robotnik. Eaggryjski stachanowiec. Dysponuje sporą siłą i w razie konieczności może być użyty w walce.

Jynni Creeper the Sovereign - najlepszy ze zwiadowców, jednak nie najlepszy wojownik. Aby się przyłączył, musisz mieć w wiosce trzydzieści jednostek i dużo pieniędzy.

Tolk Barkborn - wielki czarownik. Przyłącza się z dobrej woli i nic nie kosztuje, a jego obecność podnosi morale oddziałów.

Budynki

Greenhouse - dom mieszkalny. Wyżywi cztery jednostki. Koszt 550 R.

Plantation - centrum zarządzania. Odpowiednik cytadeli. Koszt 2250 R.

Plant - trenuje artisian'ów. Tutaj ulepsza się oddziały. Plant służy też jako szpital. Ponadto umożliwia budowę krążownika. Koszt 1500 R.

OBBLINOX

Rasa wojowników od setek lat dobrowolnie służąca imperium, korzystająca z dobrodziejstw jego wiedzy i techniki. Jest jedyną rasą prawie całkowicie odporną na magię, jednak w związku z tym sami są słabymi magami. Jednostki Obblinoxów wyglądają jak chodzące czołgi, są jednak powolne. Obecnie imperium używa ich do tłumienia buntu Eaggra. Ambicje wojowników sięgają dalej - jeśli imperium zacznie przegrywać wojnę mogą dojść do wniosku, że to oni powinni przejąć władzę nad światem. Ich kodeks wojenny, którego ściśle przestrzegają, każe im zawsze mieć jakiegoś wroga, tak więc jeśli imperium zwycięży, rozpoczną walkę z Tha'Roonami.

Jednostki

Worker - robotnik.

Engineer - ulepszony robotnik. Potrzebuje czterech workerów do treningu.

Veteran - ciężka jednostka bojowa. Podstawa armii Obblinoxów.

Captain - dowódca weteranów. Trening wymaga trzech weteranów. Może dowodzić armią.

Colossus - potężny oddział powstający z captaina z pięcioma bioulepszeniami. Byłby niezniszczalny, lecz jest mało odporny na magię.

Agent - zwiadowca. Jednostka rozpoznania, dająca sobie nieźle radę w walce. Aby go posiadać musisz mieć captaina i wolnego workera.

Spy - szpieg. Ulepszony agent. Do jego treningu trzeba czterech agentów.

Biker - jednostki na motorach, najszybsze w armii, jednak walczą tylko w zwarciu. Mało odporne na ciosy.

Sorcerer - czarownik. Zgodnie z naturą Obblinoxów zna tylko czary niszczące.

Warlock - jego trening wymaga pięciu sorcererów. Jest trochę lepszym magiem.

War General - generał. Potężny, ale zbyt wolny.

Bohaterowie

Eva the Old - bohaterka Obblinoxów. Przyłączy się, jeśli wielu Twoich ludzi zginie. Podnosi morale wojska.

Ramita Abad - kolejna kobieta, czarodziej-renegat władająca potężnym świetlnym mieczem.

Haggus JheroFreed - legendarna kobieta bohater z legend Obblinoxów. Walczy działem laserowym siejąc totalne zniszczenie. Przyłączy się w ostatnim scenariuszu.

Budynki

Dormitory - dom mieszkalny. Wyżywi trzy oddziały. Koszt 600 R.

Stronghold - odpowiednik cytadeli. Koszt 2500 R.

Mead Hall - knajpa. Rekrutuje Bikerów, robotników i bohaterów. Koszt 1500 R.

Military Base - Szkoła wojskowa. Trenuje veteranów, szpiegów i agentów. Umożliwia budowę min. Koszt 2000 R.

SHAMA'LI

Nie zbadana do końca, tajemnicza rasa mistyków. Nie znający techniki lud opierający się wyłącznie na magii, ale mimo tego (a może właśnie dzięki temu) do tej pory powstrzymujący wszelkie inwazje Tha'Roonów (tak na marginesie, przypomina mi to pewną historyjkę o wiosce broniącej się przed Rzymianami za pomocą magicznego napoju; chyba każdy wie o kogo chodzi?). Shama'Li nie są zainteresowani podbojem świata. Zależy im tylko na utrzymaniu dotychczasowego statusu i ochronie swoich tajemnych świątyń przed bluźnierczą obecnością Tha'Roonów.

Jednostki

Initiate - robotnik.

Designer - ulepszony robotnik. Wymaga czterech initiate'ów do treningu.

Defender - podstawa armii Shama'Li. Walczy na odległość. Dobrze posługuje się magicznym atakiem.

Disciple - oddział zwiadowczy. Kombinacja prędkości i umiejętności ukrywania się czyni go najlepszym zwiadowcą na Yavaunie.

GrandMaster - kolejny zwiadowca. Do jego treningu trzeba czterech disciple'ów. Ma również lepsze parametry oraz umiejętność rzucania czarów.

Templar - może dowodzić oddziałami. Ulepszony defender, dobry w walce obronnej, ale zbyt wolny do ofensywnego ataku.

Shaman - używa magii. W walce na odległość rewelacyjny, w zwarciu szybko ginie.

Guru - ulepszony szaman. Potrzebuje czterech szamanów do treningu. Lepiej posługuje się magią.

Elemental - żywiołak. Powstaje z guru z pięcioma bioulepszeniami. Oddział o potężnej sile niszczącej, zdecydowanie różniący się od reszty jednostek Shama'Li

Cavalier - kawalerzyści na nosorożcach Bonca. Z pozoru groźni, w rzeczywistości trochę za słabi.

Shadow Dancer - generał. Jest jednym z głównych kapłanów Shama'Li.

Bohaterowie

GrandMaster 'leo Cay'Shue - nieśmiertelny mnich i kapłan z legend Shama'Li. Kiedy ginie, jego dusza przenosi się do nowego ciała. Aby się przyłączył, musisz posiadać duży oddział disciple'ów.

Jyo the Helper - wędrujący "dobry samarytanin" znający sztukę magii leczniczej. Przyłącza się z litości, gdy wyginie większość Twojej armii.

NagaRom the Original One - legendarna istota mająca po części cechy wszystkich czterech ras. Reprezentuje przeszłość i przyszłość Yavaunu. Legendy Shama'Li mówią, że pojawi się, aby przerwać wojnę.

Budynki

Shelter - dom mieszkalny. Utrzymuje pięć jednostek. Koszt 600 R.

Sanctuary - odpowiednik cytadeli. Koszt 2750 R.

Hostel - *knajpa*. Rekrutuje robotników, kawalerię i bohaterów. Koszt 1500 R.

Temple - *świątynia*. Trenuje defenderów, szamanów i magów. To tutaj wynajduje się czary. Koszt 2250 R.

Gitarowa Strzelanina

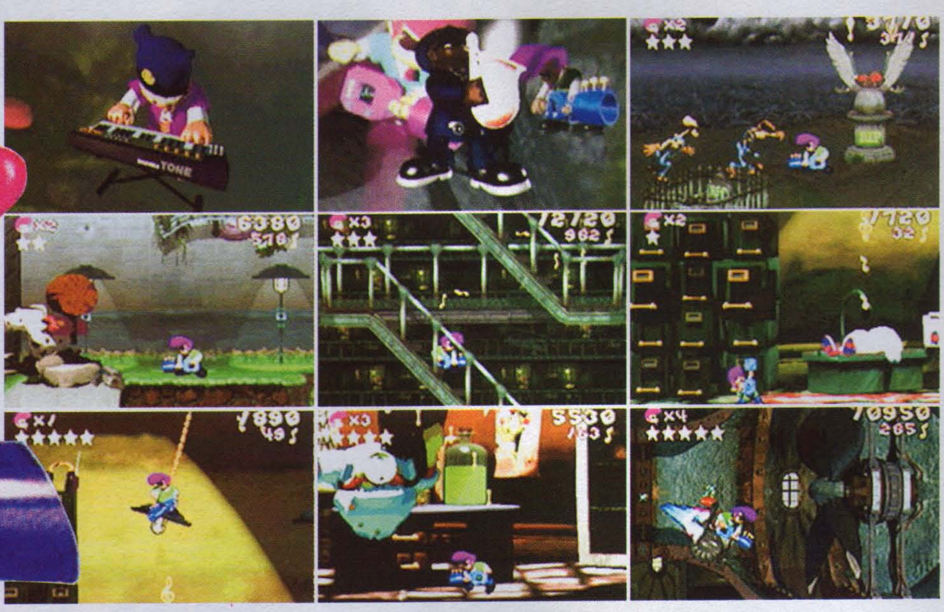
Rzucił się do drzwi, wyskoczył na korytarz i wbiegł do pokoju Marka. Ale mieszkańca nie było. Kolejne pomieszczenia - wszystkie puste. Co to wszystko ma znaczyć? Wrócił do swojego pokoju. Co robić? Wtem ekran telewizora zaczął migotać. W pokoju rozległ się nieopisany hałas. Telewizor wypełnił się widokiem jakiejś okropnej gęby. Co to za transmisja? Gęba zwróciła się do Johnego, który słuchał i od tego, co słyszał kurczył się coraz bardziej. Wszystko stało się jasne. Jego kariera jest skończona. Obrzydliwy El Diabolo, władca ciemności nie mógł ścierpieć dobra, które wyrządzał Johny. Po koncercie przy pomocy swych siepaczy porwał muzyków i wpakował ich do najgłębszych czeluści, po czym ukradł Anitę, gdy Johny rozdawał autografy. Oto kres jego kariery. Na pewno? Po uruchomieniu Johnego wydobywającą się z niej załatwia wszystkie szkielety, bandytów, piranie, wariatów i inne kreatury. Za wybicie drabów Johny dostaje punkty, które przybliżają go do celu. Nasz bohater spotyka różne sprężyny, teleportery, generatory, windy. Ich użycie pozwala lepiej

> *"Gdzie palce, zamiast szaleć po klawiaturze śpią, tam rodzą się upiory."*

pokonywać przeszkody, a nieraz ocala życie. Johnym sterujemy za pomocą klawiatury. Istnieje tu duża różnorodność ruchów i działań.

Bazookatone wiemy już, że nasz muzyk nie pogodził sie z losem. Zamiast zrozpaczonej, wyrzywionej grymasem bólu twarzy, widzimy rozpogodzonego bohatera walczącego ze złem. Johny wkracza w samo serce czeluści. Grę rozpoczynamy w budynku starego, nieczynnego już więzienia. Po przejściu cmentarza więziennego, lochów, rzeki Styks, udajemy się w inne podejrzane miejsca piekieł aby w końcu zmierzyć się z samym El Diabolo. Wszystkie światy straszą i dręczą wymyślnymi przeszkodami. Ale nie jesteśmy bezbronni - jak na muzyka rockowego przystało, Johny jest w posiadaniu niesamowitego oręża - gitary-bazooki. Energią

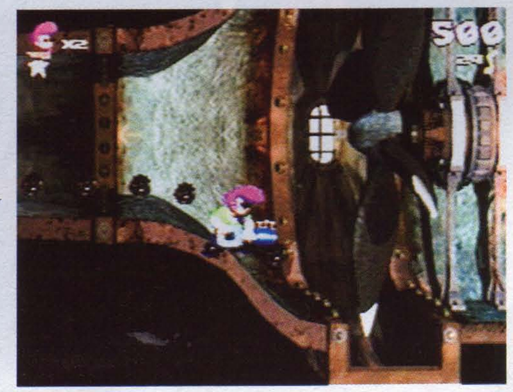
Dzięki odpowiedniej kombinacji klawiszami możemy iść (strzałki kursora), biec (strzałki+Alt), skakać (Ctrl), ekstra poruszanie, przypominające taniec pogo,5 wykonujemy po



naciśnięciu Alt. Używanie specjalnych podnośników (wind) i urządzeń do skakania następuje po wciśnięciu "C" plus klawisza kursora odpowiadającego kierunkowi, w którym chcemy być "wystrzeleni" (góra, dół). Broni używamy naciskając spację. Możemy również patrzeć na podłogę i w górę. Po wyczerpaniu się zapasu energii w gitarze,

możemy ją załadować czadowym szarpaniem strun (klawisz "X"). Na ekranie gry pojawiają się "klasyczne" informacje: ilość żywotów, zdrowie bohatera, punkty za zabicie potworów i zebranie odpowiednich przedmiotów. Johny Bazookatone to kolejny dowód na to, że gry platformowe, oglądane z tradycyjnej perspektywy mają się całkiem dobrze i nie grozi im unicestwienie na rzecz produktów "doomopochodnych". Koderzy z US Gold wykorzystali wspaniałą renderowaną na Siliconach grafikę i możliwości głosowe Sound Blastera. Całość zachwyca. Barwy, pejzaże świata, po którym wędrujemy, rysunek postaci i obiektów są staranne. Otoczenie można nazwać bajkowym, jeśli to określenie jest stosowne w opisie piekła. Akcja toczy się nieprzerwanie, ciągle coś się dzieje - trzeba być czujnym i zgrabnie "latać" palcami po klawiaturze. Dzięki temu wszystkiemu od gry właściwie nie można się oderwać. Dynamiczna rozrywka w super tempie techo-jazz-rap-hard rock i co tam jeszcze. Można jej posłuchać nie uruchamiając gry - ścieżka dźwiękowa jest zapisana na dostarczanym w pakiecie kompakcie.

Mariusz



Johny Bazookatone

U.S. Gold

Dystrybutor

Mirage Software & Media
(022) 6711551, 6711555,
fax (022) 6717622, 6711555

Minimalna konfiguracja

486 DX/66, 8 Mb RAM, VGA, CD-ROM, SB

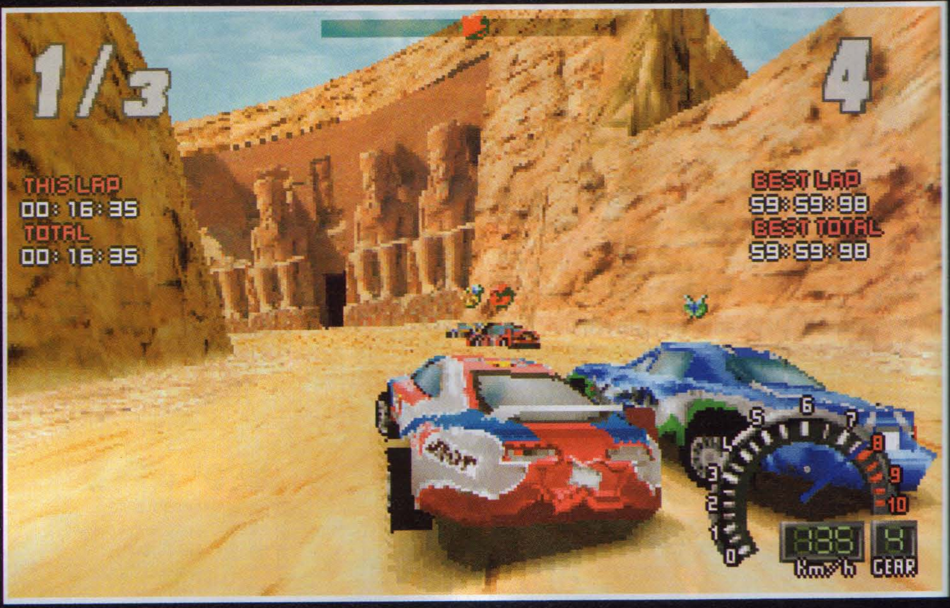
Cena

119,00 zł

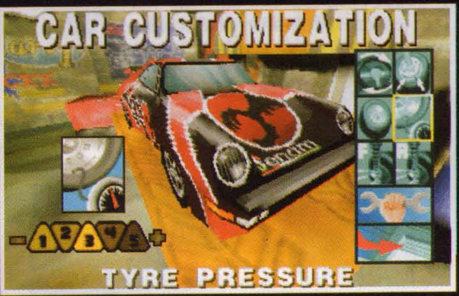
Rok 1996 jest dla miłośników wszelkiego rodzaju rozrywki związanej z wyścigami samochodowymi szczególnie udany. Za sprawą konsol Sega Saturn i Sony Playstation wszyscy zainteresowani mają okazję zobaczyć gry z szybką i ładną grafiką. Na szczęście posiadacze "zwykłych" pecetów, do niedawna niedowartościowani brakiem podobnych gier na ich komputery, zostali ostatnio usatysfakcjonowani kilkoma nispodziankami w rodzaju właściwych dla nich wersji Destruction Derby, Grand Prix Manager 2, czy rewelacyjnego Screamera. Ostatni z wyżej wymienionych szczególnie mi się spodobał, a to ze względu na odjazdową muzykę, prostą obsługę i po prostu dużą satysfakcję z gry. Po stosunkowo niedługim czasie "dziewica" (tak tłumaczy się nazwę Virgin: ekipy firmującej Screamera) poszła za ciosem i zaprezentowała pierwszą demonstracyjną wersję Screamera 2, który oficjalnie ukaże się prawdopodobnie pod koniec roku (akurat na Mikołaja - biedni rodzice).

Pierwszą moją reakcją po uruchomieniu i obejrzeniu gry była radość z nadarzającej się okazji udowodnienia "konsolarzom", że tak naprawdę ich zabawka nie dostaje do pięt prawdziwemu pecetowi. S 2, bo taki tytuł nosi sequel Screamera, jakością i szybkością

"Większość maniaków kierownicy jeszcze nie otrząsneła się z szoku po rewelacyjnym Screamerze, a tymczasem do naszych komputerów powoli zakrada się sequel tej gry, o intrygującej nazwie S 2."



dorównuje bez problemu ich okrzyczanemu Sega Rally, a może nawet go przewyższa. W wersji demo nie była niestety dostępna grafika w wysokiej rozdzielczości, ale w podstawowej opcji możemy wybierać między 256, a 64 tysiącami kolorów, przy czym w tej ostatniej widok np. zachmurzonego nieba nad



Rajd

wiejskimi okolicami jakiegoś brytyjskiego hrabstwa, z ruinami gotyckiego zamczyska w tle jest po prostu powalający. Jako ciekawostka: na trasie mogą się pojawić np: przelatujące stada gęsi (wybitnie stresujące - latający przed oczami drób potrafi skutecznie rozproszyć uwagę), w mijanym młynie wodnym obraca się koło, a publika entuzjastycznie macha rękami podziwiając nasze popisy. Gra oferuje 6 różnorodnych scenerii, w jakich odbywać się będą nasze zmagania, a mianowicie: górskie okolice w Austrii, skandynawskie lodowce, pustynny Egipt, boliwijska dżungla, ulice San Fransisco oraz wspomniane wcześniej wiejskie okolice Anglii. W wersji demo można pojeździć tylko u Angoli, ale "dziewice" zapowiadają, że każda ze scenerii będzie się różnić od

pozostałych nie tylko wyglądem, ale również (a właściwie przede wszystkim) warunkami jazdy, stopniem trudności (o wiele łatwiej jeździć po wiejskich uliczkach niż po śmiertelnie niebezpiecznym lodowcu) oraz warunkami pogodowymi, co w S 2 nie jest jedynie elementem dekoracyjnym, ale istotnie wpływa na warunki jazdy. Oczywiście efektowny wygląd nie ogranicza się do mijanych po drodze krajobrazów. Każdy samochód jest perfekcyjnie dopracowany, co najlepiej widać w sekwencjach Replay, gdyż w czasie właściwego wyścigu nie bardzo można podziwiać widoki i pojazdy konkurencji. Mimo, że żaden z oferowanych przez grę samochodów nie wyciąga powyżej 200 km/h, każdy ma rewelacyjne przyspieszenie i próba podziwiania okolic szybko zakończyłaby się w rowie (co prawda umożliwiłoby to podziwianie okolicy z innej perspektywy, ale przecież nie o to chodzi).

Jeśli już mowa o przyspieszeniu: mimo automatycznej skrzyni biegów, najwolniejszy z dostępnych w grze pojazdów spokojnie osiąga setę w przedziale 4-5 sekund, co pozwala spokojnie zwalniać na bardziej niebezpiecznych zakrętach bez obawy o późniejszy czas rozpędu do poprzedniego tempa. Samochody zachowują się bardzo realistycznie i trzeba się sporo namęczyć, zanim wyczuje się specyficzne reakcje każdego z pojazdów na np: ostry skręt w miejscu czy błyskawiczny manewr wyprzedzania konkurenta. S 2 oferuje nam 4 maszyny, które można z miejsca zaakceptować, lub też przeprowadzić konfigurację dostosowaną do indywidualnych wymagań kierowcy czy trasy. I tutaj mała rada: wbrew powszechnie panującej opinii o wyższości ręcznej skrzyni biegów nad automatem, radziłbym wybrać ten ostatni ponieważ różnice w osiągach są niewielkie, a automat pozwala w pełni skoncentrować się na prowadzeniu, zwłaszcza, że już pierwsza

trasa (nota bene opatrzona komentarzem "easy") obfituje w ekstremalnie trudne wiraże, z których już początkowy "daje nam okazję" do pozostania daleko w tyle. Realizm w grze odnosi się także do kolizji między uczestnikami wyścigu. W S 2 nie napotkamy znanej m.in. z Destruction Derby sytuacji, że po zderzeniu czołowym nasz samochód jak gdyby nigdy nic beztrosko pojedzie dalej. Większe otarcie się o wysokie pobocze praktycznie eliminuje naszą maszynkę z dalszej zabawy (to znaczy da się pojechać dalej, ale z o wiele mniejszą prędkością i bez żadnych gwarancji dociągnięcia się do mety). Co najgorsze, odjazdowa muzyka towarzysząca grze wręcz prowokuje do jazdy z najwyższą możliwą prędkością. S 2 oferuje możliwość zabawy w sieci (do czterech graczy: wszyscy przeciwko wszystkim lub drużynowo), mistrzostwa lub pojedyncze trasy. Wersja demo udostępnia tylko pierwszą z tras pojedynczych, ale pozwala się domyślić, jak wyglądać będzie finalna wersja.

BOORACK

S 2

Virgin Milestone

Dystrybutor

IPS Computer Group
☎ (022) 6422766, 6422768
fax (022) 6422769

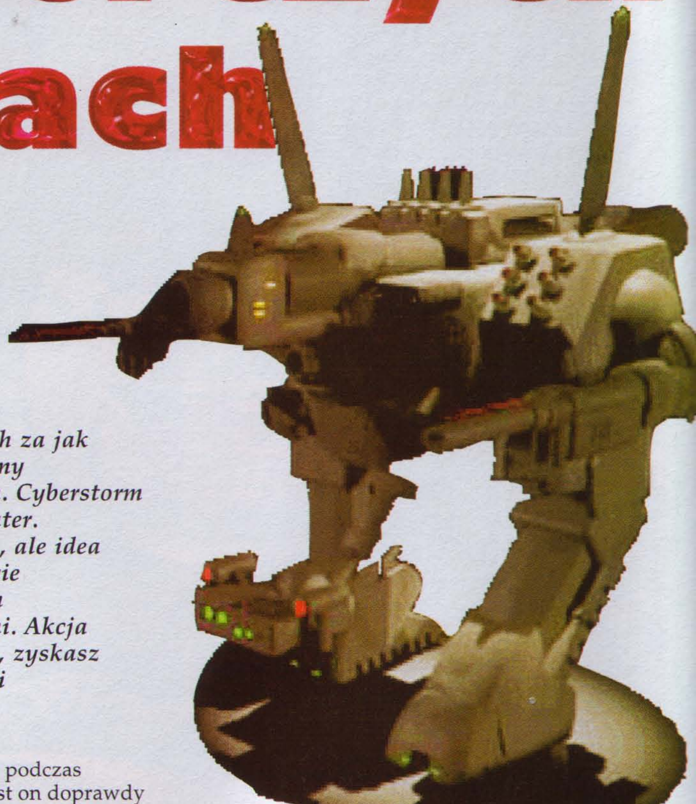
Minimalna konfiguracja

486, 8 Mb RAM, VGA, CD-ROM

Cena

134,20 zł

Na morderczych planetach



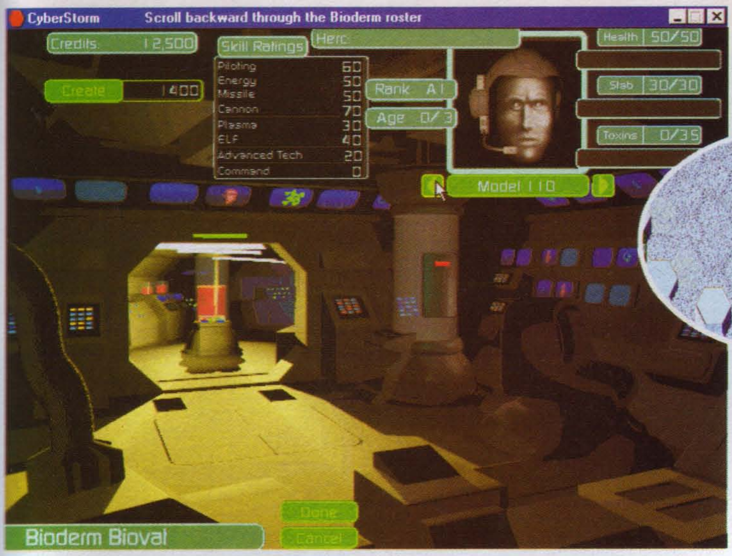
W poprzednich latach za sprawą gier takich jak Command & Conquer czy Warcraft zapanowało szaleństwo na punkcie strategii rozgrywanych w czasie rzeczywistym. Obecnie pojawiła się gra, która ma szanse stać się tej miary hitem w dziedzinie strategii z podziałem na tury. Mision Force: Cyberstorm to nowa produkcja Sierry, która zaspokoi wszystkich marzących o pasjonującej strategicznej rzezi, a nie przepadających za jak najszybszym mieszaniem myszą. Zapewne część z Was zna systemy strategiczne typu Epic, Warhammer Fantasy Battle czy Battletech. Cyberstorm jest właściwie idealnym przeniesieniem tego ostatniego na komputer. Wprawdzie używane są inne typy maszyn i parametry uzbrojenia, ale idea pozostaje ta sama. Twoja korporacja toczy walkę na śmierć i życie z korporacją Cybrydów przy użyciu kroczących maszyn bojowych pilotowanych przez bioroboty naszpikowane ludzkimi implantami. Akcja toczy się w wielu światach i różnych sceneriach. Jeśli zwyciężysz, zyskasz wieczną chwałę i prawdopodobnie przywództwo korporacji, jeżeli przegrasz....- spójrz na jeden ze screenów.

Na początek jestem zmuszony napisać kilka słów o wyglądzie tej gry. Jak zapewne każdy z Was, jestem już przyzwyczajony do trybu SVGA, ale to, co reprezentuje sobą Cyberstorm rzuca na kolana i nie pozwala wstać przez dłuższy czas. Pomijam tutaj to, co oczywiste, czyli cudowny wygląd naszej bazy i jej pomieszczeń. Dla prawdziwego gracza liczy się wygląd tego, co dzieje się podczas właściwej rozgrywki, a jest on doprawdy olśniewający. Heksagonalna plansza przedstawiona jest w widoku od góry i może być powiększana lub pomniejszana w dowolnym stopniu (oczywiście w granicach rozsądku). Efekty tego widać na screenach. Oczywiście można ją również obracać. Przypomina to rozwiązania zastosowane w Civilization 2, z tym, że Cyberstorm ma lepszą grafikę. Na planszy wyraźnie widać zróżnicowania terenów, po których się poruszamy (np. urwisko skalne sprawiało takie wrażenie, że bałem się z niego zejść) co jest istotne, jako że w zależności od terenu zużywa się różne ilości punktów ruchu. Twoje maszyny (Twojego wroga też) wyglądają bardzo realistycznie, tak samo jak odpalane przez nie pociski. A jeśli już o pociskach mowa to czas przejść do najistotniejszej części opisu jaką jest:

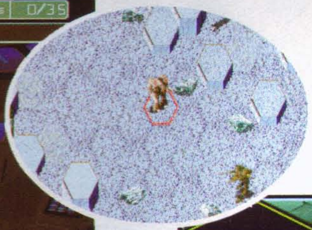
"Idea bojowych maszyn kroczących jest od początku do końca niezgodna ze znanymi zasadami mechaniki, jednak każdy chciałby zasiąść za sterami jednej z nich."

Rekwizytornia

Składają się na nią cztery podstawowe elementy: Bioderm's: bioroboty- tworzysz je w swoim laboratorium, a następnie poddajesz treningom i terapii chemicznej, zdobywają też doświadczenie w ogniu walki. Jest ich 30 typów, z których każdy kolejny ma większe umiejętności (pierwszy z nich: 001 nie nadaje się do niczego, szybko zmień go na model 101). Oczywiście nie wszystkie są dostępne na samym początku gry. Dotyczy to także pozostałych elementów.



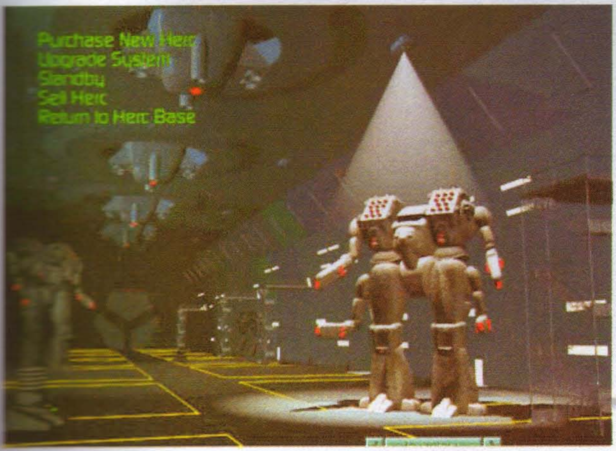
Manipulacje genetyczne: że też nikt nie protestuje ??? Produkcja mutantów dla wojska musi być dochodowa biorąc pod uwagę cenę każdego z nich.



Herc's: roboty bojowe- maszyny kroczące pilotowane przez Biodermy. Jest ich osiem podstawowych modeli, na bazie których tworzysz wyspecjalizowane jednostki (łącznie 25 różnych Herców). Mogą one (i powinny) służyć jako jednostki bojowe, ale mają też zastosowanie wydobywcze. W grze można bowiem wydobywać surowce służące do produkcji, napraw czy też regeneracji reaktorów lub tarcz (uwaga: ciężkie jednostki bojowe mają zainstalowane urządzenia wydobywcze, więc nie musisz się ograniczać do bezbronnych robotów górniczych). Wydobycie odbywa się automatycznie jeżeli Twój Herc nie wykorzysta w trakcie tury wszystkich punktów ruchu, można też bezpośrednio wydać mu taki rozkaz.

Weapons: uzbrojenie - tutaj mało nie spadłem z krzesła. 70! (słownie siedemdziesiąt) rodzajów broni to coś, o czym marzy każdy domorosły morderca. Jednak nie wszystkie są dostępne od razu, a poza tym nie każdą broń da się zastosować we wszystkich typach Herców. Każdy z typów broni ma inne zastosowanie. Do zlikwidowania tarcz przeciwnika nadają się tylko lasery oraz ELF (mój faworyt, potężna siła uderzenia, ale kosztuje „trochę"). Na początku radziłbym zaopatrzyć w niego każdego Herca. Pociski i działa konwencjonalne dokończą dzieła i poślą do gleby pozbawionego tarcz Cybryda. Nie przesadzaj z uzbrojeniem, gdyż każda broń ma swoją wagę i zmniejsza maksymalną prędkość Herca, co odbija się na jego mobilności. To samo dotyczy również reszty sprzętu.

Internal component's: osprzętowanie - w jego skład wchodzą reaktory, tarcze, mechanizmy kroczące i wydobywcze, systemy chłodzenia, naprowadzania itp. Ogólnie 30 urządzeń. Większość z nich osiągniesz dopiero w dalszej fazie rozgrywki, na początek możesz się jednak zaopatrzyć w system ECM, który obniża celność przeciwnika, a także kilka innych praktycznych urządzeń.



Świat przedstawiony

Świat Cyberstorma jest bardzo obszerny i starannie dopracowany. Akcja gry dzieje się na 23 planetach. Na każdej z nich dostępnych jest wiele misji, co gwarantuje rozrywkę na dłuuugi czas. Do tego dołączony jest generator misji dający praktycznie nieograniczone możliwości. Każda z misji wymaga dokładnego zaplanowania i wykonania, bowiem nowy Herc z pełnym osprzętem kosztuje tyle, że przynajmniej na początku rozgrywki nie można sobie pozwolić na stratę żadnego z nich. Dlatego też czasem nie warto skusić się dodatkowymi punktami za pozaplanowe zadania, tylko wykonać podstawowy profil misji i wiać w podskokach do bazy lub transportowca. Jednak bonusowe zadanka są czasami apetycznym kąskiem dla

naszego pustego portfela i można się na nie zdecydować. Interface gry jest intuicyjny, i w zasadzie nie trzeba go używać. Używa się sam, np. jeśli przeciwnik jest w zasięgu wzroku i strzału, uaktywnia się menu Fire.

Do tej pory nie wiem, jak właściwie udało mi się opisać Mission Force. Tej gry nie da się recenzować - do niej trzeba się modlić!!! Jeśli kogoś nie przekonały screeny, niech uruchomi grę, a gwarantuję, że następne kilka(set) dni spędzi nie odchodząc od monitora nawet w celu zaspokojenia powszechnie znanych czynności fizjologicznych. Ja w każdym razie już zakończyłem montaż klęcznika przed monitorem.

LORD YABOL

CD-ACTION

Mission Force: Cyberstorm

Sierra

Dystrybutor

Brak dystrybutora w Polsce

Sierra

☎ (044) 1189875601

Minimalna konfiguracja

486 DX/66, 8 Mb RAM, SVGA, CD-ROM, Win'95

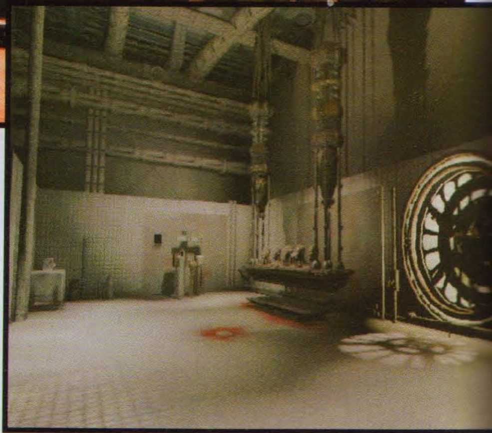
Cena

☎

Gniew bogów

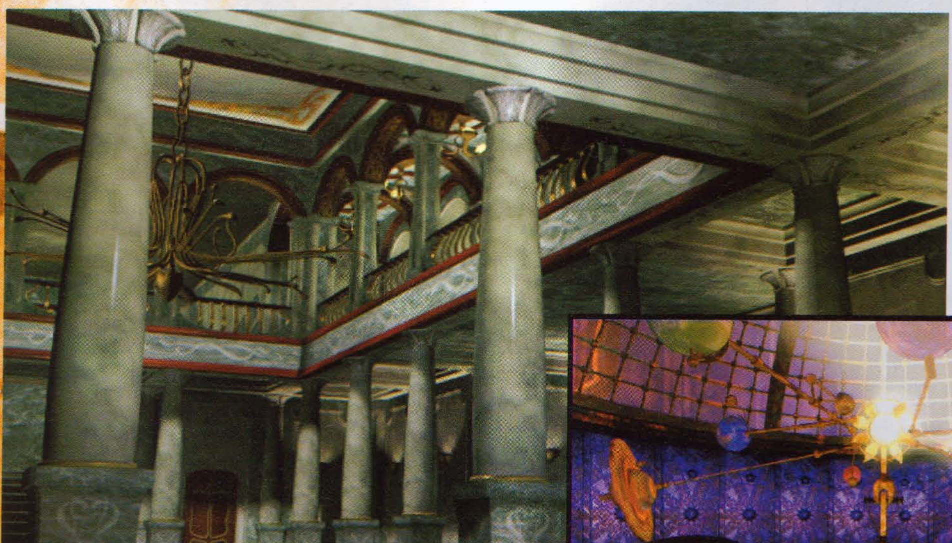
1. Preludium

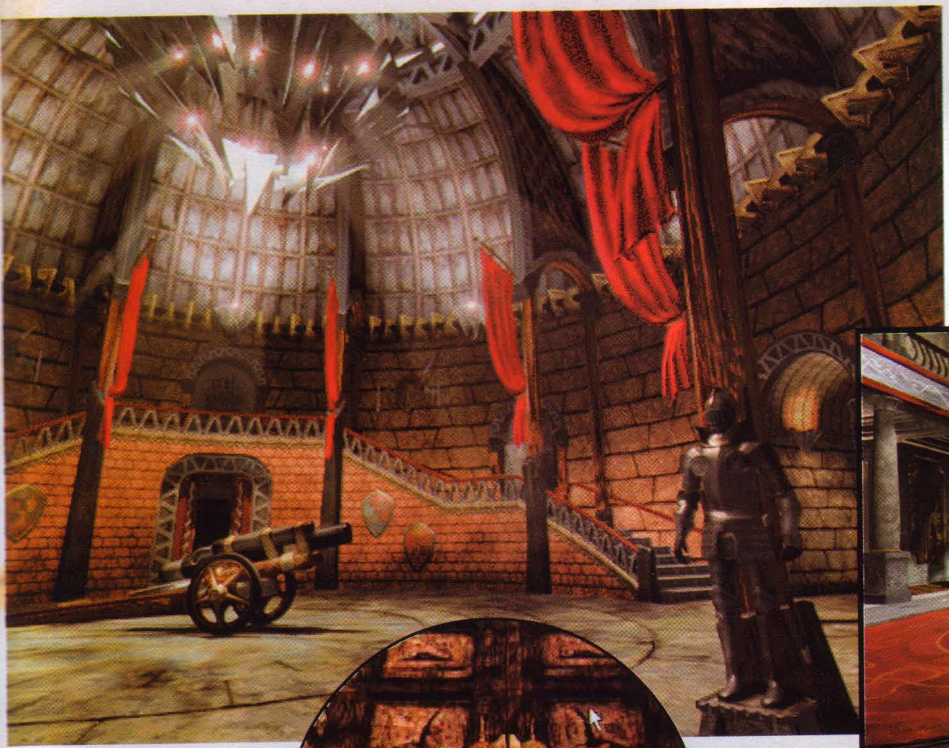
„ " Nieeee...!!! - wrzasnąłem patrząc żałośnie na spływającą po klawiaturze kawę i wyciągając z zębów resztki pogryzionego z nerwów papierosa . Kto wyłączył prąd ?? - Uspokój się - głos dobiegł gdzieś z kąta pokoju. Ofiaruję ci coś, co ukoi twoje nerwy - podróż do krainy cichej i zapomnianej. Jak grób.... Gdy zapłonęło światło ujrzałem pudełko pokryte dziwnymi znakami przypominającymi astrologiczne symbole. - Koleś - coś ty mi przyniósł - Kabałę? W pokoju nie było nikogo.



2. Milenium

„(...) Nemesis - gniew bogów, przedstawiana jako córka bogini nocy..." Necronomicon str. 666 Pudełko okazało się powłoką doczesną gry pod tytułem Zork Nemesis. Szybko je rozerwałem i moim oczom ukazały się gustownie opakowane 3 płyty CD oraz pamiętnik niejakiego Bivotara. Wynikało z niego, że ma on do wykonania niezwykle trudne i ryzykowne zadanie. Acha - ładnie mnie urządziłeś - pomyślałem. Samemu na wczasy, a na mnie zwalić robotę. Twoje szczęście, że mam miękkie serce. Po szybkiej instalacji gry zabrałem się więc za eksplorację mrocznego i pełnego tajemnic świata. Na pierwszy rzut oka widać, że stworzenie gry pociągnęło za sobą nielada wysiłek. Do produkcji zaangażowano aktorów z Holywood, stworzono ciekawy system poruszania się umożliwiający obrót o dowolną ilość stopni, zastosowano także programowy system „trójwymiarowego" dźwięku dający niesamowity efekt. Lecz to nie sama oprawa techniczna spowodowała mój zachwyt tą grą. Niepowtarzalny klimat, tajemniczy scenariusz i szokujące rozwiązania sprawiają, że poczujemy dreszcz emocji siadając przed monitorem, w krainie, gdzie technika i magia





zlewają się ze sobą, gdzie na miejsce jednej odkrytej tajemnicy pojawiają się dwie następne. W skrócie sytuacja wygląda następująco. Z pamiętnika Bivotara dowiadujemy się , że na Zapomnianych Ziemiach pojawiła się niekontrolowana magia. W niewyjaśnionych okolicznościach zaginęło czworo dystyngowanych obywateli: biskup Zorku Francois Malveaux, doktor Erasmus Santorius, generał Thaddeus Kaine i pani Sophia Hamilton. Pogłoski o pojawieniu się demona Nemesis mogą być prawdziwe... Mieszkańcy świata Zork i czytelnicy pamiętnika Bivotara już wiedzą, co to oznacza - demon może być wygnany tylko przez połączone siły czterech największych alchemików symbolizujących cztery żywioły. Tymi potężnymi i nieocenionymi w naszej sytuacji alchemikami są ... poszukiwani. Czas ucieka. Demon uzyska pełnię władzy w czasie pełnego zaćmienia, które zbliża się wielkimi krokami. Po drodze pojawiają się inne trudności. Kim jest tajemnicza dziewczynka, której zdjęcie znajduje się w pamiętniku Bivotara? Z czym skojarzyć fakt, że tych czworo zaginionych ludzi było ostatni raz widzianych w okolicach świątyni Agrippy? Dane tajemnice rodzą inne, a te znowu kolejne, i tak dalej. Nie sposób oderwać się od gry i powrócić do nudy realnego świata.

"...krwawe hordy barona Alemara szykowały się do ostatecznej rozprawy. Lecz ja - wielki lord Yabol dumnie strzegłem swojej stolicy. Zwały trupów w fosie były znakiem, że miasto broni się dalej. Nagle monitor rozświetlił błysk magicznej eksplozji..."

3 Pandemonium

Klimat oferowany przez Zork Nemezis jest czymś, co naprawdę bardzo rzadko możemy spotkać przy okazji tego typu gier. Sprawia, że mogą po nią sięgnąć nawet osoby, które zwykle dostają dreszczy obrzydzenia na dźwięk słowa przygodówka. Świat pełen pełzającej w ciemności grozy na pewno skusi fanów H.P. Lovecrafta i maniaków gier fabularnych takich jak Call of Cthulhu czy Masquerade.

DżoseF

Zork Nemesis

Activision

Dystrybutor

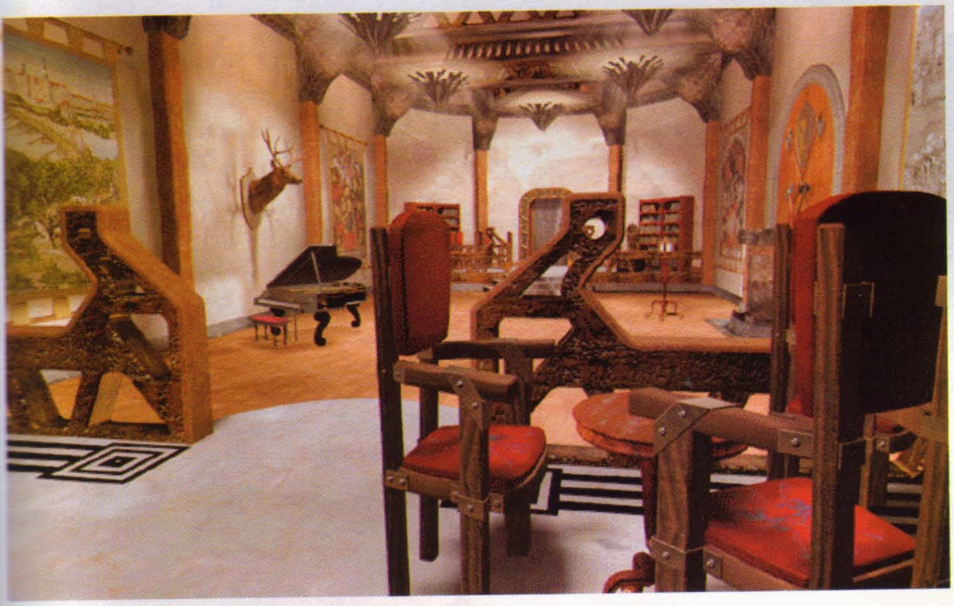
Techland
☎ (064) 347813,
fax (064) 347813

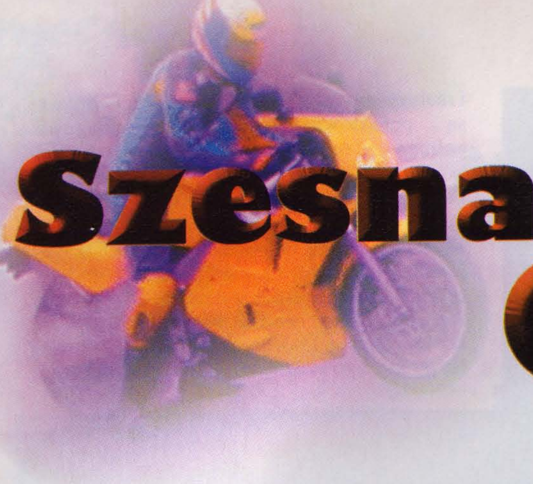
Minimalna konfiguracja

486 DX, 8 Mb RAM,
SVGA 1 MB

Cena

169,00 zł



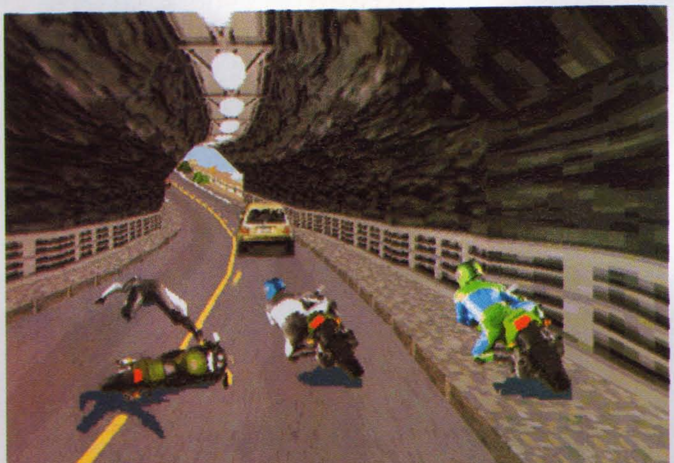


Szesnastomegowy odjazd!

Firma Electronic Arts przygotowuje mikołajkową niespodziankę dla wszystkich miłośników szaleńczej jazdy z zawrotną prędkością. Mówiąc dokładniej, są to kompletnie zwariowane wyścigi motocyklowe, które swoim rozmachem spędzą sen z powiek najbardziej doświadczonym szaleńcom szos. Road Rash, bo taki tytuł nosi, zapewne jest już znany wielu osobom ze swojej pierwszej wersji, dostępnej na konsoli 3DO. Jednak spieszę z wyjaśnieniem, że mamy tu do czynienia z remaka'em i wierzcie mi, różnica jest widoczna na każdym kroku. Oto przed nami wersja demonstracyjna, która przedstawia się naprawdę bardzo obiecująco.

Wjeżdżamy do miasta. Przed nami skrzyżowania, przechodnie, znaki drogowe i nade wszystko Szeryf i jego wesoła gromadka w gustownych mundurkach.

Tło, czyli obrazki, na których widoczne są dziwne, powykrzywiane twarze postaci, biorących udział w tej nienormalnej zabawie, nadają grze swoistego ładunku poczucia humoru. No bo fakt, żeby w rzeczywistości uczestniczyć w takich zawodach, normalnym być nie można. Jazda odbywa się po wszystkich dostępnych drogach, bez względu na warunki nań panujące. Przechodnie? A kogo oni obchodzą! Można po nich przejechać (fajnie się wtedy wyskakuje w górę) lub potraktować ich butem czy pięścią. Brzmi brutalnie? Wszystkich przeciwników mordowania na ekranie komputera pragnę uspokoić - nie znajdziecie tu rozpryśniętych mózgów i wkręconych w szprychy wnętrzności, gra pod tym względem jest "czysta". Ale zabawa pierwszorzędna. Jest co robić - nadjeżdżające pojazdy trąbią, przechodnie pchają się na jezdnię (a jak nie, to zawsze można wjechać na chodnik - woow!), wygrażają pięściami, gdy zagrozimy ich bezpieczeństwu. Lampy, drzewa i inne przeszkody stojące przy krawężnikach, są dosyć skutecznym argumentem na nieuważnych chłopczyków, raz takie spotkanie wywindowało mnie na wysokość drugiego piętra (pobiłem w tym mojego redakcyjnego kolegę, który przeleciał tylko nad ciężarówką). Skrzyżowania to istny cyrk - jadę sobie, wymijam ciężarówkę i co widzę? - z lewej wyjeżdża sobie taksówka, a z prawej policja! No to gaz do dechy, wyminięcie, co prawda wjechałem przy tym niechcący (hłe, hłe) w jakąś staruszkę, ale przeżyłem, za to mój konkurent zrobił fikołka nad stróżami prawa i trafił do więzienia.



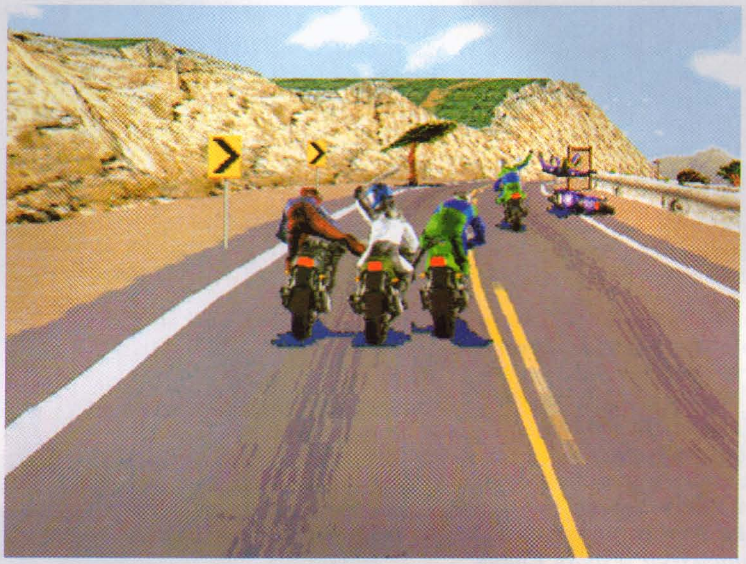
A właśnie - nie ma lekko: nie dość że trzeba omijać przeszkody, bić się z konkurentami, to jeszcze należy unikać "panów w niebieskich mundurkach", bo gdy im podpadniemy, trafimy za drzwi z kwadratowym wzorkiem i to będzie koniec zabawy ... no, przynajmniej na jakiś czas. Konkurencja, rzecz jasna, nie jest nam dłużna, zgarnięcie łańcuchem po oczach nie należy do przyjemności, dlatego trzeba być bezwzględnym. W odpowiednie uzbrojenie możemy się zaopatrzyć, z tym nie ma problemu - problemem jest raczej zgranie w czasie wszystkich elementów współzawodnictwa (atak, wymijanie przeszkód, ucieczka przed policją itd.). Wyścig poza terenem zabudowanym jest może płynniejszy

> *"Pędzisz na supermotocyklu przez ulice pełne pojazdów i przechodniów. Konkurenci atakują Cię ze wszystkich stron czym popadnie, policja jedzie za Tobą na sygnale. Co się dzieje! Czy to jakiś koszmar!? Nie, to Road Rash!"*

(mniej przeszkód, ba, można nawet poszaleć po polu z kapustą!), ale za to w każdej chwili obraz przed naszymi oczami może nam się rozdwoić. Nie mam tu na myśli alkoholowych zwidów (aczkolwiek i takie wystąpić mogą - jest to wszak sprawa indywidualna), lecz rozgałęzienia dróg. To od nas zależy, którą pojedziemy. Tylko radzę się szybko decydować, bo przyjdzie nam biegać po autostradzie

w poszukiwaniu swojego rowerka, a wtedy to my będziemy przechodniami: nie muszę chyba nikomu uświadamiać, jak zareagują na to nasi koledzy po kółku? Że już o policji nie wspomnę. A jeśli mowa o kolegach, istnieje możliwość gry w sieci (a jakżeby inaczej) w osiem osób, można sobie wyobrazić, co się będzie działo, gdy do gry zasiądzie grupa dobrych graczy: czysta adrenalina! No chyba, że ktoś gustuje w bardziej wyrafinowanych pojedynkach. (Doomik? Uśmiech wroga rozmazany na ścianie?) Finalna wersja gry będzie zawierać pięć leveli z różnymi trasami. Znajdziemy tam drogi wśród pustyni i zielonych krajobrazów dolin, będziemy mieli okazję podziwiać błękitne brzegi Pacyfiku, poszaleć w obszarze zabudowanym, a także po Europie (niestety nie po Polsce). Tak tak, nie ma lekko - przed nami daleka podróż, w każdym z etapów czeka pięć tras do przejechania i może się okazać, że jeden motocykl do tego nie wystarczy. Tym bardziej, że nasi przeciwnicy mogą być wyposażeni w lepsze maszyny, a wtedy przyjdzie nam tylko pomarzyć o zwycięstwie. Sytuacja jednak jest dobra, ale nie beznadziejna, możemy bowiem dokonywać zakupów za wygrane pieniądze, dlatego warto się starać o pierwsze miejsce. Dobra pozycja końcowa w jednym wyścigu, ułatwi nam zadanie w następnym. Jeśli chodzi o grafikę, w programie dostępne są dwie rozdzielczości: 320x240 i 640x480. W pierwszym przypadku istnieje możliwość wyboru między pełnym ekranem i obrazkiem (wtedy gra widoczna jest na czymś w rodzaju widokówki), zaś w drugim przypadku można grać tylko na pełnym ekranie, obraz jest wówczas wprost niesamowity! Niestety muszę tu zasmucić wszystkich tych, którzy już nie mogą wytrzymać na myśl o czekającej ich zabawie, a jednocześnie posiadają konfigurację gorszą od Pentium 75 i 16-stu Mb RAM. Niestety, za jakość trzeba płacić. Co prawda, na ośmiu megabajtach gra ruszy, ale jeśli chcemy, aby animacja była płynna, musimy zredukować rozdzielczość i wielkość obrazu do minimum, a wierzcie mi, gra w takim stanie, to żadna rewelacja. Podobnie ma się rzecz z ruchomymi obiektami (samochody, motocykliści) - oni także mogą być wyświetlani w niskiej i wysokiej rozdzielczości, ale to akurat wywiera niewielki wpływ na samą grę. No ale oczywiście prawdziwy odjazd zaliczamy, gdy gra zostaje odpalona na odpowiedniej konfiguracji, ze wszystkimi detalami ustawionymi na max, wtedy po prostu słowa są zbędne. Do tego dochodzi jeszcze wyśmienita muzyka i efekty dźwiękowe, które możemy w specjalnym menu regulować do woli całym zestawem suwaków - to jest coś! Oprócz tego całość będzie przeplatana filmowymi wstawkami, zatem czy muszę dodawać jeszcze coś na zachętę? Sterowanie może odbywać się za pomocą klawiatury, lub joysticka, w tym pierwszym przypadku można dowolnie zdefiniować klawisze, czyli już klasycznie. Gra zapowiadana jest na październik tego roku i oprócz wersji na PC, będzie dostępna na konsolach Sony PlayStation, Sega Saturn i 3DO. Cóż, nie pozostaje mi na koniec nic innego, jak życzyć zwycięstwa, bo chyba nie macie zamiaru nie zagrać!?

R2D2



Jazda z przyjaciółmi może być bardzo przyjemną rzeczą, lecz w tym wypadku trzeba uważać , aby nie oberwać czymś twardym w głowę.

CD-ACTION

Road Rash

Electronic Arts

Dystrybutor

IPS Computer Group
☎ (022) 6422766, 6422768
fax (022) 6422769

Minimalna konfiguracja

Pentium 75, 16 Mb RAM, SVGA 1 MB RAM, CD-ROM

Cena

☎

FIRE FIGHT

Ludzie ostatnio sporo narzekają na polskie produkcje. A to, że słaba grafika, a to, a tamto itd. Tymczasem mamy przykład, że dzieło naszych rodaków może być traktowane poważnie przez takich potentatów jak Electronic Arts i Epic Megagames. Mowa tu o wydanej ostatnio przez IPS grze Fire Fight polskiego zespołu Chaos Works. Czego jak czego, ale słabej grafiki na pewno nie można jej zarzucić. Inną sprawą jest orginalność pomysłu. W grach tego typu od dawna nie wymyślono nic nowego i prawdopodobnie przez najbliższe lata nie zostanie wymyślone, Fire Fight jest bowiem grą z gatunku: leć i strzelaj. Ale przecież miłośnikom gier tego typu nie zależy na żadnych udziwnieniach, chodzi tylko o grywalność, a tego Fire Fightowi nie brakuje.

Strzelaniny "z lotu ptaka" mają prawdopodobnie tyle samo przeciwników, co zwolenników. Tych pierwszych z pewnością nic nie przekona, jednak dla tych ostatnich Fire Fight ma sporo do zaoferowania. Pierwszą niespodzianką, jaką napotkamy jest to, że gra wymaga minimum Pentium 60. Jest to jednak rekompensowane drugą z niespodzianek czyli odwzorowaniem zarówno statków, jak i terenu walki w trybie SVGA. Do takiej grafiki przyzwyczaili się zapewne bywalcy salonów z automatami, jednak na pecetach do niedawna niepodzielnie królowała "zawrotna" rozdzielczość 320x200. Efektowna sceneria, fajerwerki wybuchów, statki wroga ginące od Twoich pocisków, drzewa płonące radośnie po posłaniu w las seryjki z działka plazmowego na pewno ucieszą oczy wszystkich miłośników strzelanin. Trochę gorzej

jest z dźwiękiem, który ogranicza się do efektów strzału i wybuchu (trochę za skromnych) i nadawanych przez radio komunikatów z bazy. Prawdziwemu graczowi nie o to jednak chodzi. Rekwizytornia Fire Fighta jest czymś, co każdemu "strzelaczowi" da wiele radości (i tylko dwie kalorie): 4 standartowe statki przeciwnika plus jeden

megaship jako niespodzianka dla zadowolonych z siebie, 6 rodzajów broni poczynając od zwykłych działek, a kończąc na pociskach samonaprowadzających, pięć

przedmiotów w rodzaju ulepszacza pola siłowego czy urządzeń maskujących, misje na czterech różniących się od siebie planetach oraz finalna niespodzianka czyli uwaga!!! gra w sieci dla od 2 do 4 graczy. Możliwe są dwa rodzaje gry sieciowej: Deathmatch, czyli znana wszystkim miłośnikom Dooma zabawa pod tytułem: zabij mnie zanim ja zabiję ciebie, oraz utrudniona wersja tego samego Deathmatcha czyli budowanie bazy na czas. Idea tej ostatniej polega na zbieraniu podzespołów, które następnie składa się w jednym miejscu, gdzie będzie budowana baza. Oczywiście inni gracze mogą w międzyczasie znudzić się budownictwem i zaopiekować się Twoim statkiem, który nie przepada zbytnio za nadlatującymi ze wszystkich stron pociskami i po krótkim czasie odmawia współpracy manifestując to krótkim, acz efektownym wybuchem. Ogólnie rzecz biorąc grę sieciową polecałbym raczej doświadczonym graczom. Dla wszystkich tych, którzy sieci nie mają, autorzy gry również znaleźli parę utrudnień. Do ukończenia wielu misji potrzebne jest oprócz zlikwidowania wszystkich statków przeciwnika np: odnalezienie tajnego przejścia,

uratowanie pilota czy też zebranie określonej ilości przedmiotów i zrzucenie ich na właściwe miejsce. O naszych postępach w misji informuje podobne do znanego z pewnej popularnej gry (zgadnijcie jakiej) info składające się z trzech procentowych wartości: kills, items i secret. Można je wywołać podczas gry za pomocą klawisza F2. Jeśli ktoś w ogniu walki zapomniał o celach misji, również może sobie przypomnieć z pomocą menu dostępnego podczas gry. Zabawę odrobinę utrudnia brak opcji Save, ale na pocieszenie: Twoja śmierć nie oznacza rozpoczęcia gry od początku. Cofasz się tylko na początek misji. Ginąć możesz ile razy chcesz i nie spowoduje to powrotu do planszy tytułowej. Zapewne ucieszy to kogoś, komu zdarzyło się na skutek małej pomyłki odwalić kitę po pięciu godzinach gry. W takich przypadkach zwykle rzuca się czymś ciężkim w monitor, więc powinniśmy być wdzięczni, że autorzy zadbali o nasze bezpieczeństwo. Fire Fight zapewne nie będzie rewolucją na światowym rynku gier, jednak cieszy nas, że polskie produkty przestają być traktowane przez zachodnich potentatów jako coś gorszego. Zwłaszcza, że Fire Fight naprawdę nie jest zły. Duży stopień trudności na pewno ucieszy tych, którym zdarzyło się kupić gierkę za ponad bańkę i ukończyć ją w dwie godziny, gra sieciowa da nam możliwość zabawy z kolegami, a całość na pewno ucieszy każdego miłośnika strzelanek.

Boorack the Drinkmaster

Fire Fight

Electronic Arts/Chaos Works/ Epic Megagames

Dystrybutor

IPS Computer Group
☎ (022) 6422766, 6422768
fax (022) 6422769

Minimalna konfiguracja

Pentium, 8 Mb RAM, SVGA, CD-ROM, Win 95

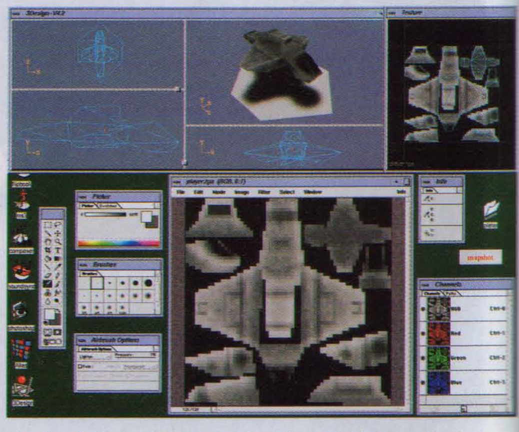
Cena

134,20 zł

SWIV 3D

Jesteś byłym komandosem sił specjalnych, któremu znudziła się wojaczka. Postanowiłeś wraz ze swoją córką osiąść na stałe w jakimś spokojnym miejscu i cieszyć się życiem. Jednak nie na długo, ponieważ Twoje oczko w głowie zostało porwane przez bardzo złych facetów (czy ta historia nie wydaje się Wam znajoma?). Jak się okazuje sprawa nie jest wcale taka prosta - porywacze wywołali wojnę domową, dysponują potężnym potencjałem militarnym. Mało tego! Żeby sprawę jeszcze bardziej zamotać, porywacze okazują się NAJEŹDŹCAMI Z KOSMOSU, którzy celowo wywołali zamęt na Ziemi, aby łatwiej im było DOKONAĆ INWAZJI! Logiczne prawda? W zaistniałych okolicznościach Twoja misja ratunkowa ulega małej korekcie - mianowicie przy okazji musisz uratować Ziemię. No to co ... do roboty!

Taką historią rozpoczyna się gra pod tajemniczo brzmiącym tytułem SWIV, wszystkim niewtajemniczonym wyjaśniam, że jest to skrót od słów Special Weapons Interdiction Vehicles. Swiv to trójwymiarowa strzelanka, której premiera zapowiadana jest na gwiazdkę, a tymczasem w nasze ręce wpada wersja demonstracyjna. Oto pierwsze wrażenia z tego spotkania. Po uruchomieniu wita nas krótkie i niezbyt odkrywcze, lecz miłe intro, na którym nadlatujący helikopter strzela prosto w ekran naszego monitora. A właśnie, nie wspomniałem, że jednoosobowej inwazji na wrogów ludzkości dokonujemy przy pomocy helikoptera, zaś w wersji finalnej będzie nam dane jeszcze skorzystać ze specjalnego (a jakże by inaczej) pojazdu pancernego. Akcja rozgrywa się w czterech lokacjach: klimacie umiarkowanym, arktycznym oraz na Księżycu i Marsie! Nie wiem, nie widziałem, ale brzmi interesująco. Dalej napotykamy menu, w którym znajdujemy klasyczne opcje, takie jak wybór urządzenia sterującego, regulacja kontrastu, wielkość ekranu, ustawienia dźwięku, wybór języka, misji itp. Niestety większość z nich jest nieaktywna. Następnie w bardzo prosty, ale myślę atrakcyjnie zrealizowany sposób, określany jest cel czy też cele misji. Do wyboru mamy dwie misje i wszystkim początkującym radzę zacząć od pierwszej, ponieważ druga jest zdecydowanie trudniejsza i wymaga już pewnej wprawy. Na początek dam radę, która powinna ułatwić przeżycie w pierwszych chwilach: nie stójcie w miejscu, niszczcie wszystko, co się da, a w szczególności cele, które odpowiadają ogniem. Nie należy jednak odgrywać bohatera (dobre sobie - przecież ratujemy świat!), jeśli posiadamy zbyt mało energii - lepiej się wycofać i ją uzupełnić, martwy bohater na nic się nie przyda. Pasek z energią widoczny jest w prawym górnym rogu, uzupełniamy go za pomocą apteczek rozrzuconych gdzieś po terenie. Podobnie ma się rzecz z innymi akcesoriami takimi jak dodatkowa broń, czyli wzmocnienie ognia naszych działek, oraz rakiety - bardzo przydatne i bardzo cenne. Bez nich ani rusz. Akcesoria zbieramy w bardzo prosty sposób: wystarczy bowiem nad nimi przelecieć, a zostaną wciągnięte na pokład (bardzo miły efekt - takie



Przyjrzyj się swojej maszynie, tak wyglądała, zanim była w pełni gotowa do działania. Do projektowania obiektów w grze użyto między innymi programu 3Design, końcowy efekt zobaczysz już wkrótce, program będzie gotowy w grudniu na PC i Sony PlayStation.

Z przeciwnikiem nie ma żartów, strzela absolutnie ze wszystkiego, nam zatem nie pozostaje nic innego, jak odpłacić mu tym samym.

małe a cieszy). Jednak w chwilach, gdy atak na naszą osobę jest szczególnie skoncentrowany, taki manewr bywa nieraz bardzo trudny do wykonania. No, ale trening czyni mistrza. A cóż takiego może nas atakować? Są to przede wszystkim wyrzutnie rakiet - wyjątkowo wredne i celne - już w drugim etapie trzeba się nieźle namęczyć, aby takową ustrzelić. O karabinie pokładowym można w tym momencie zapomnieć, czasami nawet dwie rakiety nie pomagają - oj trzeba się nieźle nalatać. Następnie do akcji wkraczają czołgi i wozy pancerne, te choć ruchome, wbrew pozorom są łatwiejszym celem, ale także należy zachować ostrożność. Helikoptery i samoloty odrzutowe są bardzo dokuczliwe - gdy latają,

"Niech drżą wszyscy porywacze i najeźdźcy z Marsa! Oto nadchodzisz wraz ze swoim wspaniałym sprzętem, za pomocą którego rozniesiesz każdego przeciwnika w pył. A wszystko to będzie widoczne w trzech wymiarach, czyż to nie wspaniałe?"

dlatego najlepiej nie pozwolić im wystartować, no, a jeśli już nam się zdarzy przegapić gagatka, to rakiet nie żałować, a chyżo cel ukatrupić! Cała reszta (przynajmniej ta, którą ja spotkałem) to różnego rodzaju budowle, które jeśli tylko należą do wroga, warto niszczyć, ponieważ w niektórych kryją się dodatkowe przedmioty. Po zakończonej misji otrzymujemy do wglądu zestawienie osiągnięć, znajdziemy tam m.in. punktację ogólną oraz z danego

etapu, czas trwania - podobnie jak wyżej, ilość zniszczonych celów itp. Cele widoczne są w postaci czerwonych znaków na mapie, umieszczonej w lewym górnym rogu ekranu. Trójwymiarowa grafika jest z pewnością atrakcyjną formą wizualizacji, nie da się ukryć, że wpływa bardzo pozytywnie na grę. Nasza maszyna automatycznie reguluje swoją wysokość, co bardzo ułatwia i uprzyjemnia lot. Nagłe wyskoki ponad szczyty, a następnie szybkie i płynne zloty ku zagłębieniom naprawdę robią wrażenie. Gorzej ma się rzecz z kolorystyką, odniosłem uczucie, że jest nieco mdła i brak jej kontrastu. Podobnie nasz śmigłowiec - jak na mój gust jest zbyt mały, a jego detale słabo dopracowane, ale oczywiście jest to kwestia gustu, chociaż opcja przełączania kamery na kokpit mogłaby znacznie uatrakcyjnić zabawę. Dźwięk - niestety muzyki w tej wersji nie dane mi było usłyszeć, zaś efekty dźwiękowe nie są żadną rewelacją. Animacja jest dosyć płynna, chociaż chwilami zdarza się jej "zaciąć" i to na Pentium 133! Zapewne przyczyną jest obecność 8 Mb RAM, a nie zalecanych 16 - stu. Tak tak moi drodzy, najnowsze produkcje coraz częściej zaczynają wymagać takiej ilości pamięci operacyjnej - świat gier pędzi do przodu z oszałamiającą prędkością. Być może w wersji ostatecznej gry wiele szczegółów jeszcze się zmieni, w każdym razie już w tej chwili wiadomo, że będzie osiemnaście misji, trzydzieści rodzajów broni i dźwięk CD. Poza tym lepszy efekt osiągniemy odpalając program pod DOS-em, jak zresztą radzą sami producenci. No cóż, życzę udanej akcji, w końcu od niej zależy los ludzkości. Znowu.

MR.JEDI

CD-ACTION

SWIV

SCI

Dystrybutor

Digital Multimedia Group
(022) 6208299,

Minimalna konfiguracja

486 DX/100, 8 Mb RAM, VGA, CD-ROM, DOS lub Win 95

Cena

LORDS OF THE REALM II

Królewska roz(g)rywka

Miłośnicy komputerowej strategii - baaaczność! Na prawo... paaaatrz! Mam przyjemność zaprezentować Wam najnowszą produkcję firmy Sierra on-line, rewelacyjną kontynuację hitu sprzed kilku lat: Lords of the Realm II. Na razie wprawdzie jedynie w wersji playable demo (niestety tylko jedna kraina do zdobycia i jeden komputerowy przeciwnik). Lecz już dziś mogę powiedzieć, że będzie to gra z gatunku kultowych. Czemu tak uważam? Hm - to proste: czy codziennie pojawia się gra strategiczna, w której wspaniała grafika walczy o lepsze z rewelacyjną muzyką, te z kolei deklasowane są przez niesamowite, renderowane sekwencje, wsparte bardzo ale to bardzo sensownymi rozwiązaniami dotyczącymi fabuły, zasad, sterowania, algorytmów działań i inteligencji komputerowych przeciwników, a wszystko to razem harmonijnie łączy się w jedną spójną całość? Nie. Ale jak już się trafi - to po prostu MUSI stać się przebojem. Mam wrażenie, że autorzy postawili sobie zadanie: "weźmiemy to, co najlepsze z wszystkich gier strategicznych, dołóżmy to wszystko, czego w nich brakowało... a być powinno". I odnieśli sukces. W grze mamy sporo elementów jakby żywcem wyjętych z Settlers 2 (rozbudowana ekonomia, konieczność stworzenia i utrzymania dynamicznej równowagi pomiędzy wytwórcami; potrzeba wydobywania surowców, przetwarzania ich na produkty, wytwarzania żywności), Warcraft (walki w czasie rzeczywistym, budowa rozmaitych struktur, sterowanie podczas bitwy) czy Warlords (klimat, niektóre rozwiązania fabularne) - naturalnie wszystko wsparte potężną dawką własnych świetnych pomysłów.

Celem gracza jest zdobycie tronu królewskiego w XIII-wiecznej Anglii. W dążeniu do tego celu trzeba podporządkować sobie dziesiątki prowincji i "zwasalizować" wielu mniej lub bardziej niepokornych lordów (prośbą i groźbą, bronią i dyplomacją). W drodze mamy setki bitew, oblężeń zamków i typowych średniowiecznych atrakcji: od buntów chłopstwa po wybuch epidemii dżumy, dziesiątkującej poddanych. Naturalnie pomyślano też o możliwości gry w sieci (4 graczy) i przez modem. Akcja rozgrywana jest w systemie tur, z których każda odpowiada jednemu kwartałowi (wiosna, lato, jesień, zima).

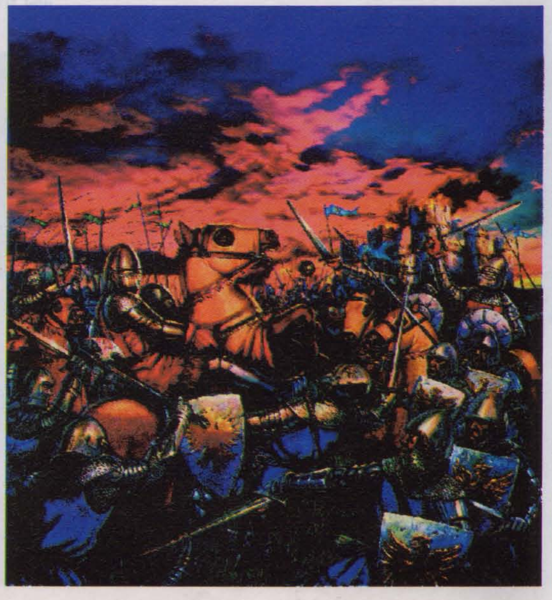
Grafika jest chyba jedną z najlepszych, jakie widziałem w grach strategicznych. Naturalnie w trybie SVGA, w rzucie izometrycznym; teksturowana mapa wykonana z wielką starannością raduje oczy bogactwem szczegółów - łącznie ze zmianami pór roku (tu jednak wytknę, że morze otaczające wyspę zrobiono już wyraźnie tak na "odwal się"). W momencie bitwy mapa zostaje zoomowana, zaś ujęcie terenu walki i sterowanie oraz wygląd postaci niemal do złudzenia przypomina wówczas Warcraft 2. Do tego należy dodać hyper-profesjonalnie zrealizowane renderowane scenki, które często są po prostu integralną częścią gry, a nie wstawionymi ("bo czymś przecież trzeba kompakt zapchać") ni z gruchy ni z pietruchy 20-megowymi przerywnikami. Biorąc to wszystko pod uwagę za grafikę wystawiam Lord of The Realm 2 najwyższą możliwą ocenę.

Muzyka w znakomity sposób łączy w sobie podniosłe i pompatyczne motywy (chóry, kotły, wzniosłe akordy i klimaty, które słyszy się zwykle w tle historycznych filmów o Rzymianach) z archaicznym brzmieniem rycerskich, średniowiecznych ballad. W momencie, gdy piszę te słowa, na drugim redakcyjnym komputerze uruchomiłem Lords

"Sierra w świetnej formie! Zostań królem... lub zostań martwy. Rycerski etos, średniowieczne realia i realizacja na miarę bliskiego już XXI wieku. Hej rycerze, miecze w dłoń - przeciwnika goń, goń, goń!"

of the Realm II - tylko po to, by posłuchać tematu przewodniego. Klimat robi się taki, że aż mam ochotę pisać gęsim piórem...

Należy koniecznie podkreślić, że jest to gra strategiczna tyle co ekonomiczna, zatem gracz zmuszony jest do poświęcenia dużej ilości czasu na sprawy nie mające wiele wspólnego z wojną i kolejnymi podbojami. Kluczem do zwycięstwa nie są bowiem żołnierze, a chłopi, i nie miecz, a złoto rozstrzygną, kto zostanie królem, a kto jedną z jego kolejnych ofiar. Gracz zmuszony jest zatem do przydzielania swym poddanym rozmaitych obowiązków (rolnicy, hodowcy, drwale, robotnicy "przemysłowi", itp.). Musi starać się o zdobywanie surowców: drewno, kamienie, żelazo, oraz do ich przetwarzania na produkty finalne - np. broń. Nie obejdzie się bez handlu, werbowania najemników, wysyłania dyplomatów, budowania (i rozbudowywania) rozmaitych struktur. Autorzy LR 2 chcieli po prostu pokazać, że wojna to nie tylko nagły kaprys władcy - by



prowadzić ją skutecznie należy dysponować zapleczem przemysłowym, zdrową gospodarką oraz rezerwami ludzkimi.

Skoro mowa o wojnie: dysponujemy wieloma rodzajami żołnierzy (rycerze, pikinierzy, łucznicy, kusznicy), których werbujemy spośród chłopów (z braku laku możemy walczyć nawet dzięki pospolitemu ruszeniu). Są tu też rozmaite machiny wojenne: katapulty, tarany itp. Przy czym nie stworzy się porządnego wojownika bez wyposażenia go w odpowiednią broń ofensywną (choćby miecz) i defensywną (pancerz - nie jest konieczny, ale bardzo przydatny). Obie odmiany broni

wytwarzają kuźnie (o ile wcześniej zadbało się o odpowiednie zapasy drewna i żelaza), można je też kupić od przejezdnego kupca (oczywiście trzeba mieć złoto). Tu mam jedną uwagę krytyczną - komputer nie wiedzieć czemu nie pozwala tworzyć oddziałów o niewielkiej liczebności. Nie wiem, co mu do tego?! W momencie bitwy (jak już wcześniej wspomniałem) gra zmienia się w taki nieco ambitniejszy Warcraft 2. Ambitniejszy, ponieważ przeciwnik działa dużo inteligentniej: potrafi walczyć w szyku, atakować skrzydłami, okrążać, a walka jest realistyczniejsza (np. po pewnym czasie łucznikom kończy się zapas strzał). Prawdziwa zabawa rozpoczyna się jednak w momencie, gdy docieramy do wrogiego zamku (lub bronimy własnego): z murów leje się na głowy wrzący olej, śmigają strzały (w tym płonące), katapulty gruchoczą

blanki, maszyny oblężnicze niczym pancerne żółwie podpełzają pod mury... No i te renderowane animacje. O ludzie!

Człowiek wychowany na grach typu V for Victory patrząc na sposób obsługi Lordów skrzywi się i powie "trywialnie proste", zaś wychowany na Warcrafcie początkujący strateg zajęczy "truudneee!". Ja jednak raczej przychylam się do pierwszej opinii. Gra (jak na strategię) jest nietrudna w obsłudze, oparta na systemie wyrazistych ikon, zaś każda z nich jest dodatkowo opisana (tzn. na życzenie pojawia się okno z informacjami o jej funkcji). Wystarczy więc godzina (może dwie) i będziecie się czuli w świecie tej gry jak ryba w wodzie.

A czego można oczekiwać po pełnej wersji Lords of the Realm 2? * większej ilości oddziałów, jakie możemy produkować, * możliwości budowy zamków (6 rodzajów!) i ustalania wielkości zamieszkującej je populacji, * mnóstwa krain do podbicia, składających się z niezliczonej ilości hrabstw, * zróżnicowanych misji do wykonania, w zależności od ilości ludzi biorących udział w grze, * wzbogaconego (jeszcze?!) wątku ekonomicznego, * dziesiątków dodatkowych

ciekawych animacji i renderingów, * gra będzie szybsza (choć i demo pod tym względem nie zasługuje na krytykę!), * rozbudowana opcja

dyplomacji (podobno ma to być pierwsza gra, gdzie dyplomacja będzie miała istotny wpływ na przebieg rozgrywki).

Tak więc zapamiętajcie ten tytuł: LORDS OF THE REALM 2. Gdy zobaczycie tę grę w sklepie, nie zastanawiajcie się ani sekundy. Nie wiem ile będzie kosztować - to nieważne, bo warta jest praktycznie każdej ceny.

MAC ABRA.

CD-ACTION

Lord of The Realm II

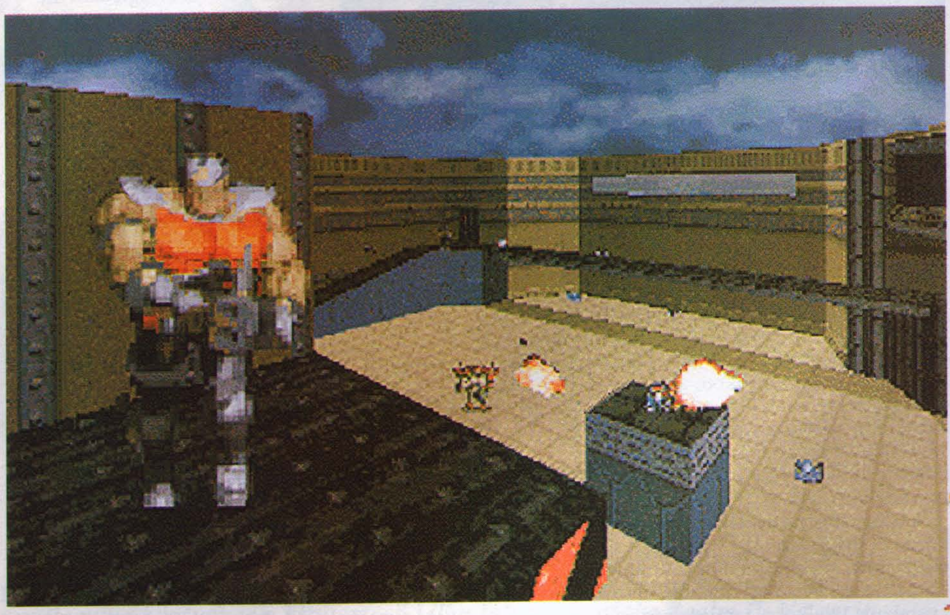
Sierra on-line

Dystrybutor
IPS Computer Group
☎ (022) 6422766, 6422768
fax (022) 6422769

Minimalna konfiguracja
486 DX/66, 8 Mb RAM, SVGA, MYSZ, CD-ROM, SB, Windows 95

Cena
☎

ERADICATOR

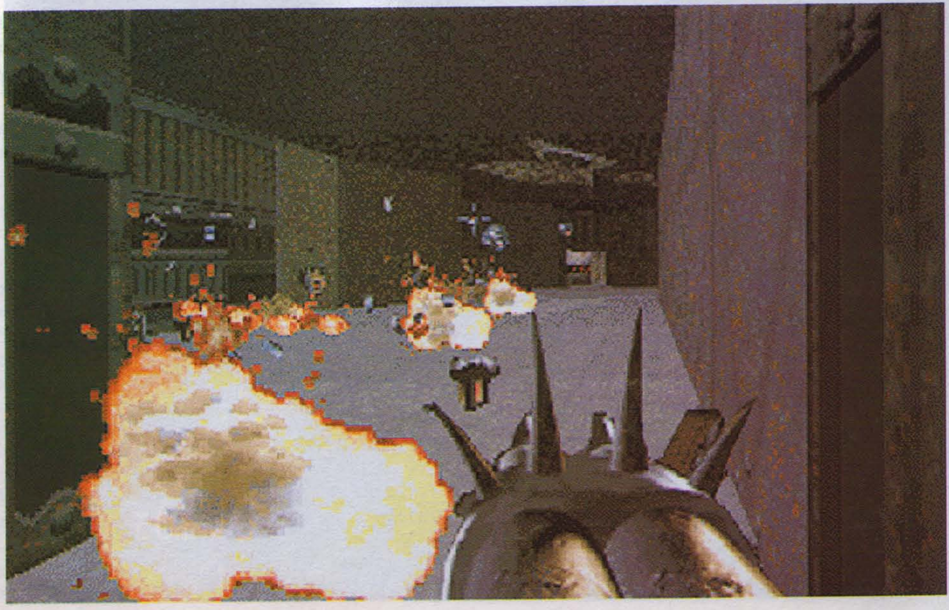


Eradicator to nowa trójwymiarowa strzelanka, która, jak zapowiadają twórcy, będzie gotowa już na gwiazdkę. Oto mam przed sobą wersję demonstracyjną tego programu, z tej to okazji pragnę podzielić się pierwszym wrażeniem, jakie wywarł na mnie ten produkt. Jak widać gry z serii "doomowatych" nie tracą na popularności, zatem czy szykuje się następny przebój? Zobaczmy....

W systemie Entil IV znajduje się planeta o nazwie Loxia, wokół niej krążą trzy księżyce, na których występuje jedyny w swoim rodzaju pierwiastek: Mazrium, życie bez tego minerału jest praktycznie niemożliwe. Jest on potrzebny każdej rozwijającej się cywilizacji. Jednak pewnego razu stała się rzecz nieoczekiwana, automaty pracujące przy wydobyciu, nagle zablokowały dostęp do złóż i stworzyły system obrony zwany powszechnie Cytadelą. Za całą sprawą stali Loxianie, którzy wzięli planetę i krążące wokół niej księżyce w posiadanie, a następnie eksploatując złoża i prowadząc wyniszczające wojny, doprowadzili do zagłady planety. Cytadela stała się zagrożeniem dla całego systemu planetarnego. Po wielu latach w końcu doszło do kryzysu, w obliczu tak drastycznych faktów zebrała się Międzygalaktyczna Rada Najwyższa, która za podstawowy cel działań postawiła sobie zjednanie wszystkich zainteresowanych korzystaniem z tego unikalnego minerału. Rada postanowiła wysłać ochotników, którzy ułatwią odzyskanie panowania nad systemem Entil IV, za cel wyprawy obrano samo źródło konfliktu, mieszczącą się na Loxii centralną część Cytadeli. Okazało się, że tylko trzy osoby potrafią sprostać temu śmiertelnie niebezpiecznemu wyzwaniu: Gadzi Wojownik, nie lękający się żadnych niebezpieczeństw, chcący po raz wtóry udowodnić swoją waleczność. Eleena, żądna bogactw najemniczka o kociej zwinności oraz Dan Blaze, Loxiański górnik, po wybuchu kryzysu uwięziony na planecie... na początku dokonujemy bardzo ważnego wyboru, a mianowicie decydujemy się na jedną z trzech postaci, nad którymi to będziemy sprawować kontrolę. Wbrew pozorom wybór jest tutaj bardzo istotną sprawą, ponieważ każda z postaci charakteryzuje się innymi cechami, które podczas gry wywierają bardzo duży wpływ na nasze działania. Zatem przyjrzyjmy się bliżej bohaterom:

KAMCHAK - REPTILIAŃSKI WOJOWNIK

RASA: Gad
PŁEĆ: Męska
WAGA: 293 funty
WZROST: 7,10 cala



CHARAKTERYSTYKA: Obowiązkowy, honorowy, wśród wojowników na swojej planecie, nie ma sobie równych, mistrz walki wręcz, posiada wprost niesamowite zdolności adaptacyjne w każdym obcym środowisku. Jest najsilniejszym i najbardziej odpornym wojownikiem z całej trójki, niestety jego zwinność i prędkość poruszania się pozostawia wiele do życzenia, mówiąc krótko jest nieco ociężały.

CEL GŁÓWNY: Zniszczyć centrum dowodzenia i system obronny.

CEL DRUGORZĘDNY: Zniszczyć kanały energetyczne. Można je znaleźć na wielu poziomach, niestety na różnych mapach są zaznaczane tylko niektóre z nich. Najlepszym sposobem na wykonanie zadania jest odnalezienie węzłów energetycznych i zniszczenie ich. Każdy taki węzeł równy jest stu kanałom energetycznym.

ELEENA - NAJEMNICZKA

RASA: Kot - humanoid
PŁEĆ: Żeńska
WAGA: 177 funtów
WZROST: 6,4 cala

CHARAKTERYSTYKA: Bezwzględna, sieje spustoszenie gdziekolwiek się pojawi, jej bronią podręczną są metaliczne pazury na dłoniach i stopach, muskularna, bardzo szybka i niesamowicie zwinna. Atakuje z zaskoczenia i znika we mgle, zanim ktokolwiek zorientuje się w sytuacji. Najbardziej przebiegła z całej trójki, lecz najsłabsza w bezpośrednim starciu. Stała się taka, ponieważ miała bardzo trudne dzieciństwo, wychowana w bardzo biednej rodzinie musiała kraść, aby przeżyć. Wstąpiła do bandy złodziei w swoim mieście, tam zdobyła nowe umiejętności i szybko pozyskała wysoką pozycję w jej hierarchii. Wkrótce jednak znudzona karierą złodzieja kupuje za "zarobione" pieniądze statek kosmiczny i leci do sąsiedniego systemu planetarnego. Tam wynajmuje swe usługi Wspólnocie Kupców Galaktycznych. Gdy dociera do niej wiadomość o kryzysie na Loxii, dochodzi do wniosku, że to dobra okazja na zarobienie dodatkowych pieniędzy. Eleena z zasady unika niepotrzebnych konfliktów, dlatego bardziej będzie chciała wymanewrować przeciwnika, niż podejmować z nim bezpośrednią walkę, co jednak nie znaczy, że nie potrafi zabijać. Czyni to z zabójczą skutecznością.

CEL GŁÓWNY: Działa w imieniu Wspólnoty, ma odzyskać ładunek Mazrium, a przy okazji inne, stracone podczas konfliktu. Przy okazji może zniszczyć system obronny.

CEL DRUGORZĘDNY: Zdobyć jak najwięcej bogactw.

DAN BLAZE - GÓRNIK PRÓBUJĄCY UCIEC Z LOXII

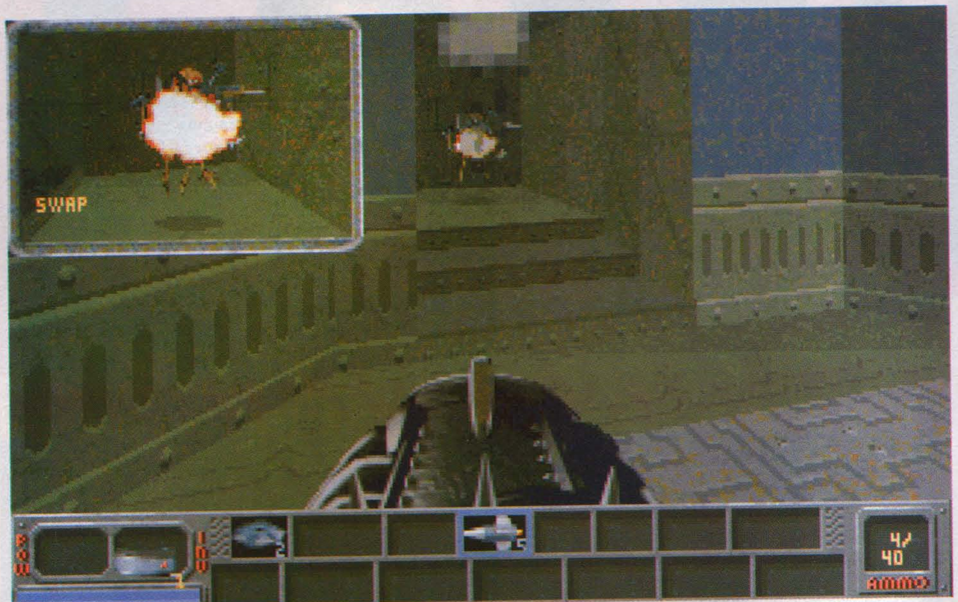
RASA: Cybernetyczny człowiek
PŁEĆ: Męska
WAGA: 185 funtów
WZROST: 6,1 cala

CHARAKTERYSTYKA: Z całej trójki ma największe zadatki na bohatera, ponieważ wszystkie jego cechy są na tym samym, średnim poziomie. Jest dobry w walce, zwinny, wytrzymały. Gdy prowadził badania na Loxii, wybuchł kryzys. Nie wiedział co zrobić, wyruszył więc poza najbliższe siedziby w nadziei, że odwróci całą sytuację i odnajdzie zaginionych przyjaciół. Jest wyposażony w specyficzne urządzenia cybernetyczne, w jego posiadaniu jest przyrząd do śledzenia ruchu, system filtracji powietrza. Ma niezwykle silne uderzenie, nic dziwnego, ponieważ posiada wszczepiony metaliczny szkielet. Systemy obronne Cytadeli nie mogą zniszczyć jego urządzeń. Ma specyficzny styl walki, jest precyzyjny w celowaniu, ale zdecydowanie słabszy od Kamchaka i mniej zwinny od Eleeny.

CEL GŁÓWNY: Uciec z planety.

CEL DRUGORZĘDNY: Odnaleźć przyjaciół i uciec wraz z nimi.

Jak widać każdy znajdzie tutaj coś dla siebie, osoby lubiące bezpośrednie starcia mogą skorzystać z siły Kamchaka, ale niech nie wymagają od niego zwinnych skoków np. na poruszające się wokół platformy, lub do małych tuneli wentylacyjnych. W tym zdecydowanie lepsza będzie Eleena, która poradzi sobie z tym bez trudu, jednak atakowana celnie przez wroga dość szybko wypada z gry. Wyśmienitym wyjściem wydaje się Dan Blaze, jednak trzeba pamiętać, że żadna z jego zdolności nie jest doskonała. Po co o tym wszystkim mówię? Ano dlatego, aby zakomunikować wszystkim miłośnikom klasycznego Dooma, że gra Eradicator posiada dwa oblicza. Jednym z nich jest "totalna strzelanka", wiadomo o co chodzi: atak ze wszystkich stron, nadjeżdżające roboty, latające maszyny, niezwykle celne strzały działek automatycznych. Wierzcie mi, wszystkie cele są niezwykle trudne do trafienia, szczególnie gdy jesteśmy pod silnym obstrzałem. Druga część gry, to chwilami wprost arcytrudna zręcznościówka. Czasami, aby przejść do innej lokacji, trzeba dokonywać tak karkołomnych akrobacji, że aż dziw bierze, że jest to możliwe. Chociaż z drugiej strony, osoby które do perfekcji opanowały poruszanie się po świecie Quake`a, nie powinny mieć z tym większego problemu. Jeśli chodzi o mnie, to całymi godzinami potrafiłem włóczyć się po zniszczonej Cytadeli (wszystko wystrzelałem), zanim wpadłem jak przedostać się do dalszych pomieszczeń. Prawie drugie tyle zajęło mi wprowadzenie niektórych planów w życie (ach te otwory wentylacyjne). Cały kompleks kryje w sobie dziesiątki zagadek, trzeba nieźle się



Przed tobą pierwsza misja, oby nie ostatnia...

napocić , aby otworzyć niektóre drzwi, chociaż niekiedy wystarczy zatrzymać się na chwilę, rozejrzeć i pomyśleć. Właśnie, myśleć to tu chwilami trzeba ostro, dlatego nie polecam tej gry osobom niecierpliwym, jeśli ktoś chce przede wszystkim sobie postrzelać, to niech zagra w Dooma, lub Duke Nukema 3D. Ale jeśli już mowa o strzelaniu, to wybór broni jest tu doprawdy imponujący, mówię Wam, wszystkie 3D - strzelanki razem wzięte odpadają!
W wersji demonstracyjnej jest ich tylko dziesięć rodzai, ale już z tego można sobie wyobrazić jak będzie wyglądał arsenał dwudziestu, w pełnej wersji. Począwszy od zwykłych działek laserowych, będzie nam dane używać miotaczy ognia, najróżniejszych rodzai granatników, samonaprowadzających się pocisków (latających i biegających - w tym przypadku uruchamia się mały ekranik, w którym śledzimy trasę lotu), granatów kulkowych wyrzucanych całymi garściami, impulsów elektrycznych, latających dysków, harpunów i wiele innych, totalna wojna!
W pełnej wersji czeka na nas dwadzieścia pięć leveli (ja już po jednym mam dosyć, przez kilka dni po nim biegałem i niewiele osiągnąłem), a na dokładkę edytor leveli! Wyobraźcie sobie, tworzycie własną planszę i zapraszacie kolegę do wspólnej gry w sieci (do ośmiu osób w pełnej wersji, cztery w demo), nie ma szans! Wygodnie rozwiązany jest problem "przyśpieszacza", nie trzeba trzymać bez przerwy klawisza shift, aby poruszać się szybciej, wystarczy zablokować Caps Lock i gotowe, natomiast shiftem zmieniamy kąt widzenia na obraz "z oczu bohatera" lub na kamerę umieszczoną za postacią, nieco u góry. Na koniec dwa słowa o grafice, nie ma tu wiele do powiedzenia, ponieważ jest doskonała, trójwymiarowe postacie (to już norma), wyśmienite animacje, wszystko na najwyższym poziomie. Podobnie ma się rzecz z dźwiękiem, urywane komendy dobiegające z nadajników robotów, eksplozje pocisków, trzask wyładowań elektrycznych przechodzących

przez zniszczone urządzenia, a nade wszystko kaskady spadającego szkła, gdy przypadkiem (hłe hłe) trafimy w lampę, okno lub ekran. To trzeba samemu usłyszeć. W to trzeba zagrać. Życzę miłego eliminowania wrogów ludzkości.

Paweł Musiałowski

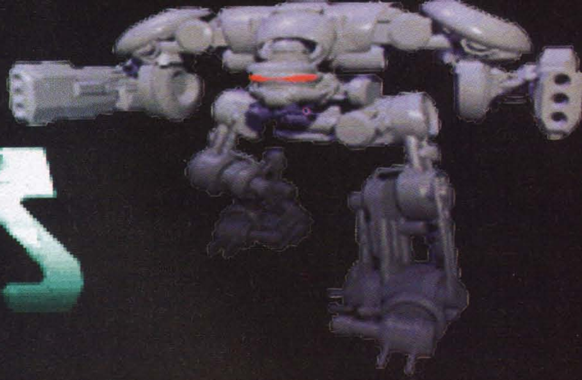
Eradicator
Accolade

Dystrybutor
Brak dystrybutora w Polsce
Accolade
☎ (001) 4089851700

Minimalna konfiguracja
486 DX/66, 8 Mb RAM, SVGA, CD-ROM

Cena
☎

THE MACHINES

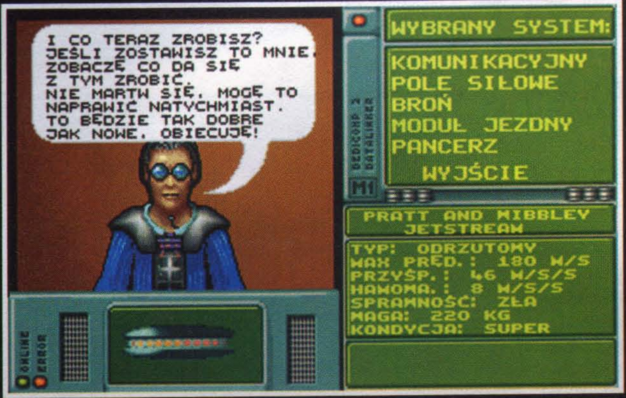


Oto sport przyszłości, w którym wykorzystana jest najnowsza technologia. Super nowoczesne maszyny oraz stojące za nimi wielkie koncerny, w wyścigu po zwycięstwo i wielkie pieniądze. Bojowe roboty walczące w specjalnie skonstruowanych labiryntach pełnych pułapek, zdalnie sterowanych przeciwników i wielu innych niespodzianek. Masz niepowtarzalną szansę wzięcia udziału w tych ekscytujących zawodach.

The Machines - cybernetyczne szaleństwo, wyprodukowana przez Zeppelin Games, została wydana w Polsce przez L.K.Avalon. Gra oraz instrukcja do niej dołączona są w całości w języku polskim, no nareszcie ktoś zaczyna myśleć o takich "szczegółach", czas najwyższy. Polskiemu wydawcy należą się brawa. Biorąc do ręki dwie dyskietki, na których to mieści się gra, byłem trochę zdziwiony, wiadomo - czas CD Romów. No ale obowiązek, to obowiązek. Włączyłem grę i...w intrze wita nas wielki robot kroczący i strzelający na wszystkie strony. Pomysł nienowy, intro krótkie z racji ograniczonego miejsca na nośniku, aczkolwiek muszę przyznać, że metalowy olbrzym prezentuje się ładnie. Nadszedł czas na grę. Na początku wybieramy nazwę naszej korporacji (hmm, w dość dziwny sposób) oraz ilość grających (do dwóch osób). Następnie ukazuje się obraz miasta przyszłości, będący jednocześnie menu głównym. Tutaj dokonujemy szeroko zakrojonych przygotowań do akcji, możemy odwiedzić takie miejsca jak: - ekskluzywny sklep Meteor, w którym kupujemy potrzebne części do naszego robota. Drogo, wybór niewielki (w ekskluzywnym sklepie?), ale towar pewny. - Biuro zakładów Tope, można tutaj obstawić swoją misję. Zakłady dotyczą różnych jej aspektów, może to być czas ukończenia, dokładność wykonania, ilość zniszczonych przeciwników itp. Obstawiać radzę tylko wtedy, gdy jesteśmy maksymalnie pewni, że w danej misji poradzimy sobie z wybranym problemem, to kosztuje. - Komis BigAls, tu można sprzedać i kupić używane części. Sprzedać owszem, ale generalnie kupować się nie opłaca, nie warto się sugerować niską ceną i zapewnieniami właściciela. Naprawa kosztuje nie mało grosza. - Workshop, montujemy kupione części. - Roys Repair, naprawiamy wszystkie podzespoły, z tej opcji należy korzystać po każdej misji.
- Taverna u Sida, to chyba najciekawsze miejsce ze wszystkich, tutaj można kupić sprzęt i wiadomości. Sprzęt jest w miarę tani (kradziony) i dobry, tutaj warto się zaopatrywać, jednak także trzeba to robić z głową, np. nie radzę kupować nielegalnego wyposażenia. Wiadomości bywają bardzo cenne, często są nieocenioną pomocą w ukończeniu misji, warto skorzystać. - League, to notowania firm. Nasz robot składa się z wcześniej wspomnianych podzespołów, w których skład wchodzi: komunikator, pole siłowe, broń, podwozie - czyli układ jezdny i pancerz. Każda z tych części jest równie ważna, należy dbać o nie wszystkie, bez wyjątku. Ich sprawność jest określona w procentach na ekranie głównym, tam również widzimy uzbierane punkty i gotówkę. Misje to nic innego jak chodzenie po labiryncie, strzelanie, unikanie pułapek, zbieranie punktów i kluczy, a wszystko to po to, aby dotrzeć do teleportera i ukończyć tym samym misję. Cóż mogę dodać, gra jest prosta, podobnie jak dołączona do niej instrukcja, grafika nie rzuca na kolana, ale i zbytnio nie razi, dźwięk po prostu jest. Mimo wszystko muszę przyznać, że gra potrafi wciągnąć, ma w sobie coś z przeszłości, kiedy to programy były proste i wciągające. Hmm, a może tylko tak mi się wydaje?

R2D2

"Cybernetyczne szaleństwo? To może lekka przesada, ale jednak coś w tym jest."



Po regeneracji nasz robot jest już przygotowany do boju.

The Machines

L. K. AVALON

Dystrybutor

L. K. AVALON
☎ (017) 627471 w. 274, 275

Minimalna konfiguracja

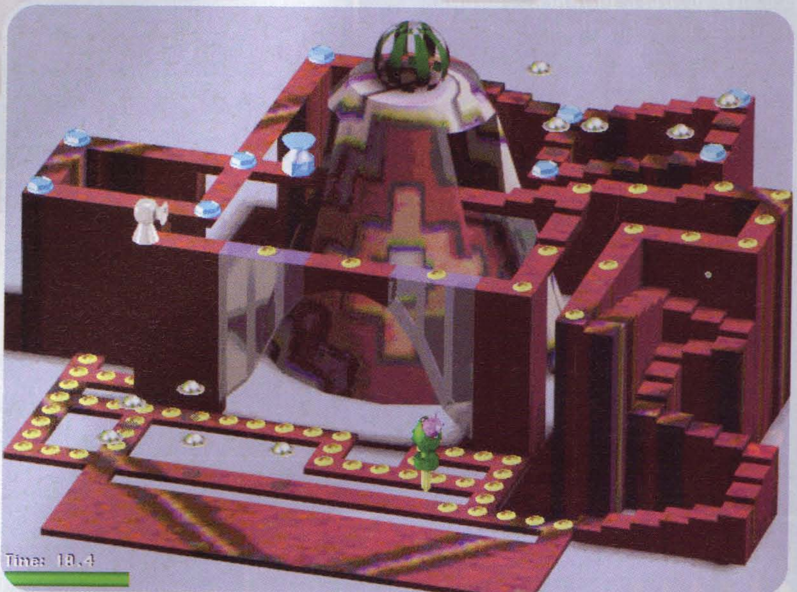
386 SX, 2 Mb RAM, VGA,

Cena

29,90 zł

Bywają w życiu takie chwile, że zmęczeni rzezią odchodzimy od komputera i udostępniamy go młodszemu rodzeństwu (co prawda zdarza się to bardzo rzadko, ale jednak). Powstaje wtedy dylemat: w co takie dziecko mogłoby zagrać? Battleground? nie - za trudne, Doom? nieee - za brutalne, Strip Poker - pewnie tak, ale pomyślmy o moralności. Co pozostaje? Gry typu Pacman są sympatyczną zabawą w sam raz dla dziecka, ale przeważnie brakuje im tego, co najbardziej zwraca uwagę najmłodszych czyli kolorowej, ładnej grafiki i sympatycznych efektów dźwiękowych. Tę właśnie lukę postanowiła zapełnić amerykańska firma Actual Entertainment najnowszą grą dla dzieci pod tytułem Gubble, kojarzącą się ze starą produkcją znaną z małego atari Crystal Castles.

Fabułę gry tworzą perypetie małego, sympatycznego ufoludka zwanego Gubble-D. Jest to sympatyczny fioletowy stworek, odrobinę przypominający gremlina. Został on porwany przez złych obcych i umieszczony w skomplikowanym labiryncie. Teraz musi wykazać się dużą inwencją i refleksem przemieszczając się po kolejnych komnatach w poszukiwaniu upragnionego wyjścia. Po drodze w każdej lokacji czekają na niego zadania. Najważniejszym jest zdobywanie żywności. Jak każdy rasowy ufoludek, Gubble żywi się złomem pozyskiwanym ze śrubek, gwoździ i nakrętek, i jedynym sposobem uniknięcia głodu jest dla niego wykręcanie wyżej wymienionej żywności z podłóg każdej komnaty. Głód zmusza Gubbla do częstego odżywiania się, tak więc w każdej komnacie musi on zaliczyć wszystkie etapy, aby nabrać siły wystarczającej na przedostanie się do następnego pokoju. Oprócz tego Gubble powinien zbierać pojawiające się niekiedy tabliczki z czerwonymi strzałkami. Dodają one prędkości i najlepiej zebrać je jako pierwsze. Energii dodaje naszemu bohaterowi tabliczka



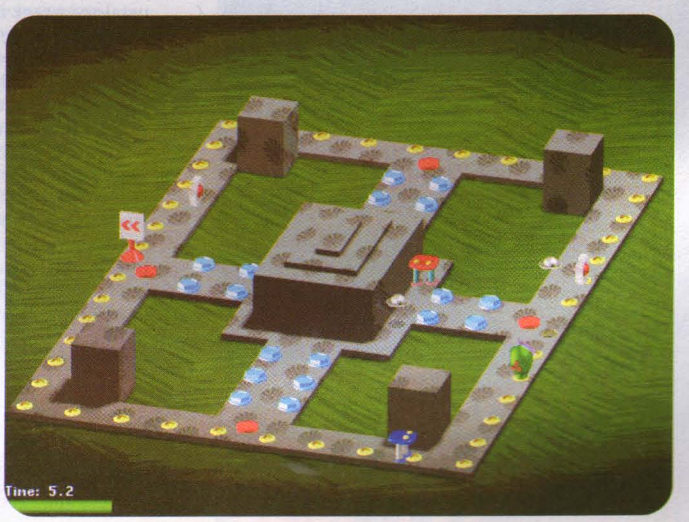
z zielonym kółkiem, która niestety pojawia się dość rzadko. Jako młody ufoludek, Gubble nie może się poruszać za pomocą latającego talerza, ale również dysponuje swoim pojazdem, przypominającym co prawda zieloną podstawkę pod jajko (latający spodeczek?), ale jest w pełni sprawnym i użytecznym wehikułem. To właśnie on służy Gubblowi do zbierania narzędzi i gwoździ oraz do przemieszczania się po labiryncie. Gubble nie zawiera żadnych elementów agresji i brutalności: chodzisz sobie ufoludkiem po labiryntach wykręcając śrubki i nakrętki oraz wyciągając gwoździe przy użyciu różnych narzędzi np: śrubokrętu czy szewskiego młotka. Młotka nie można oczywiście wykorzystać we właściwym celu (czyli przyłożenia natrętnym przeszkadzaczom), co mnie bardzo zmartwiło, ale przecież dzieci nie powinny nabierać niewłaściwych przyzwyczajeń. Zamieszkujące labirynt roboty, kółka zębate, latające talerze i inne tego typu przeszkadzajki utrudniają zadanie zabierając Gubblowi narzędzia. Co prawda, zaraz je porzucają i można je odzyskać, ale po kilkakrotnej utracie sprzętu Gubble denerwuje się, skutkiem czego gra się kończy. Na szczęście po labiryncie rozsiane są słupki z umieszczonymi na nich dyskietkami. Gubble

GUBBLE

korzysta z nich zapisując swoje aktualne położenie, dzięki czemu może później w razie nieszczęśliwego wypadku (odpukać) rozpocząć grę od zapisanego miejsca. Opcja ta przydaje się częściej niż jest dostępna, gdyż każda kolejna komnata to coraz trudniejsze zadania. Niekiedy w komnatach ustawione są różnego rodzaju bariery utrudniające naszemu bohaterowi przedostanie się do potrzebnych narzędzi. Na szczęście Gubble może wtedy wykorzystać silniczek antygrawitacyjny zamontowany w jego "jajkolocie", który unosi go na odpowiednią wysokość. Pozwala mu to na omijanie utrudnień i przeskakiwanie przez niektóre potworki, ale niestety aby go użyć, Gubble musi upuścić wszystkie trzymane narzędzia. Oprócz tego w niektórych komnatach labiryntu można napotkać etapy premiowe, gdzie Gubble

"Nie ma nic gorszego niż nudzące się dziecko. Na szczęście ktoś pomyślał i znalazł rozwiązanie. Ma na imię Gubble i jest świetnym prezentem dla każdego milusińskiego."

musi w ciągu 30 sekund zebrać jak najwięcej pojawiających się losowo narzędzi. Grafika w Gubble jest wyjątkowo ładna. Trójwymiarowy, renderowany obraz wygląda bardzo efektownie. Kolorowa grafika (oczywiście w trybie SVGA) i sympatycznie wykonane stwory oraz sam główny bohater tworzą w efekcie grę przyciągającą każde dziecko. Każda plansza jest przedstawiona w rzucie ukośnym, co pozwala na lepszą orientację i sprawia wrażenie oddalenia. Sam Gubble i stworki, które na niego polują, są dużych rozmiarów, co nie zmusza dziecka (i nie tylko jego) do wpatrywania się z bliska w monitor. Każda z przeszkadzajek została wykonana w trybie wysokiej rozdzielczości, dzięki czemu uniknięto tzw. pikselozy, która często pojawiała się w grach zręcznościowych, gdzie tylko plansza była wykonana w SVGA. Ogólnie dobór kolorów przypomina inną grę dla dzieci dużych i małych, a mianowicie Gearheads. Jak przystało na grę przeznaczoną dla bardzo młodych ludzi, jej obsługa jest dziecinnie prosta. Ufoludkiem sterujemy za pomocą klawiszy kursora. Spacja służy do dodawania (i redukcji) ciągu silników w "jajkolocie". Za jej pomocą porzucamy też aktualnie posiadane narzędzie. Natomiast aby je użyć (np. śrubokręt), należy wzlecieć i wylądować na jego wierzchołku. Oprócz klawiatury gra obsługuje też joypad. Save dokonuje się automatycznie co jakiś czas. Klawisz F2 uaktywnia opcję "pauza". W sumie wymagania sprzętowe tej gry nie są wygórowane, ale jeśli mimo tego będziecie mieli jakieś problemy z uruchomieniem, to mam na to dwie rady: Po pierwsze w Options zredukujcie ilość odtwarzanych klatek do 30 na sekundę, co i tak zapewni Wam bardzo płynną animację a odczuwalnie odciąży komputer. Ale gdyby i to było za mało to... Po drugie: wyłączcie całkowicie muzykę i efekty dźwiękowe. Wprawdzie gra dużo wtedy traci... no ale jak się nie chce inwestować w sprzęt... Gra zawiera ponad sto poziomów, dzięki czemu młodsze rodzeństwo będzie miało co robić w trakcie wizyty, w naszym pokoju, przystojnej koleżanki. Dla starszych miłośników zręcznościówek może być trochę za prosta, ale dzieciom na pewno się spodoba. Klimatu dodaje jeszcze wesoła muzyka i adekwatne do sytuacji efekty dźwiękowe. Gubble można z czystym sumieniem polecić wszystkim rodzicom zmartwionym, że ich sześcioletnie dziecko nie ma do wyboru nic poza Doomem. Mnie osobiście gra również się spodobała i mogę z pełną świadomością zarekomendować ją każdemu dziecku.



Miś Kolabor

CD-ACTION

Gubble

Actual Entertainment

Dystrybutor

Brak dystrybutora w Polsce

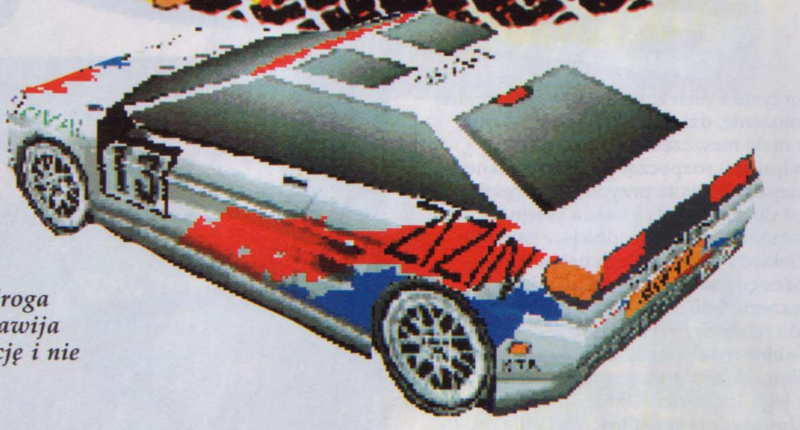
Actual Entertainment
☎ (01) 408 6547950,
fax (01) 408 6540399

Minimalna konfiguracja

486 DX, 8 Mb RAM,
SVGA, Win'95

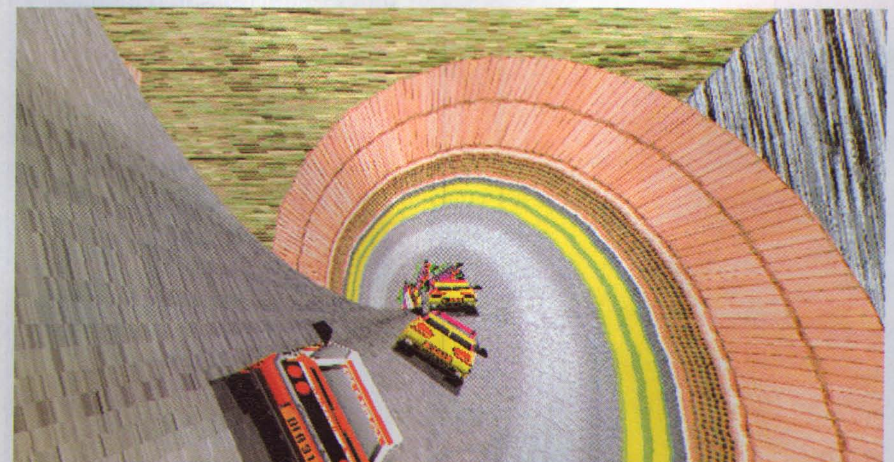
Cena

34,95 $



Wiplash to nietypowe wyścigi samochodowe, co prawda głównym ich celem jest dojechanie w jak najlepszym czasie do mety, ale oprócz typowych elementów dla tego typu gier, jest w nim odrobina szaleństwa. Wyobraźcie sobie, że droga po której pędzicie... nagle się kończy, lub... zawija w pętlę! Bywa, że chwilami tracimy orientację i nie mamy pojęcia, gdzie góra, a gdzie dół.

Do wyboru mamy osiem samochodów, każdy z nich ma swoje słabe i mocne strony. Pojazd może być szybki, odporny na zniszczenia, posiadać lepsze przyspieszenie, przyczepność, wybór należy do gracza. Podczas gdy oglądamy samochody i oceniamy ich parametry, damski głos informuje nas o ich zaletach, bez problemu każdy tu znajdzie coś dla siebie. Gdy tę miłą czynność mamy już za sobą, czas wybrać trasę. Tutaj także zróżnicowany wybór, każda z nich wymaga od gracza skoncentrowania się na innym elemencie jazdy. Raz jesteśmy zmuszeni pokonywać ostre zakręty, później musimy przeskoczyć ziejącą na drodze przepaść, jakby tego było mało, robiąc przy tym korkociąg. Innym razem jedziemy po pochyłej drodze lub robimy ogromną pętlę zawieszeni głową w dół. Przy takich warunkach jazdy dachowanie to chleb powszedni. Jak na prawdziwych twardzieli, startujących w tak niebezpiecznych zawodach, przystało, możemy wyłączyć automatyczną skrzynię biegów i wrzucać je ręcznie, to nie takie proste, gdy ma się do czynienia z tak niepewnymi torami jak te. Gdyby jednak ktoś poczuł się zbyt sponiewierany przez ściany i przeciwników, może włączyć opcję, dzięki której jego silnik więcej wytrzyma i nie zapali się po kilku zderzeniach. Mimo wszystko należy uważać na to, jak się jeździ, jeśli będziemy zbyt mocno eksploatować naszą maszynkę, wkrótce zamieni się w dymiącą kupę złomu, niezdolną do pokonania zakrętu, bez uderzenia w ścianę. Wrażliwość pojazdu na destrukcję ustawiamy w specjalnym menu, ta opcja ułatwi życie na trasie, lecz nie pozbawi nas kłopotu. Co bardziej spostrzegawczy będą mogli odkryć tzw. tajne trasy, dlatego warto mieć oczy szeroko otwarte, bez względu na to, czy bierzemy udział w pojedynczym wyścigu, zawodach czy też



jeździe na czas. W wyścigu bierze udział ustalona przez nas liczba ścigających się, efekty mogą być różne: tłok na torze, lub pojedynek jeden na jednego. Rzecz jasna, zanim opanujemy jazdę na tyle, aby sięgnąć po laury zwycięstwa, trzeba będzie sobie trochę ułatwić życie. Pomoże nam w tym opcja precyzowania poziomu trudności, jest ich aż sześć. Jeśli komuś się wydaje, że potrafi jeździć, niech spróbuje "niemożliwego", czyli wybierze ostatni stopień trudności, to dopiero prawdziwy odjazd! Zabawę możemy sobie dodatkowo uprzyjemnić, wciągając do niej znajomych i nie tylko, istnieje bowiem możliwość gry przez kabel, w sieci lub przez modem. To już dzisiaj standardowa opcja w prawie wszystkich tego typu grach, wiadomo że weselej jest w towarzystwie. No a jeśli już się zdecydujemy na takie wyjście, warto aby każdy z graczy wpisał swoje imię, dzięki czemu podczas jazdy, będzie wiadomo, kto jest kto. Przy użyciu jednego komputera, można także grać we dwóch, siłą rzeczy obraz podzielony jest wtedy

na dwie części. Zależnie od upodobań, możemy zmieniać widok na tor, czyli oglądać go z różnych perspektyw, np. z wnętrza pojazdu, z różnych odległości z zewnątrz, lub zafundować sobie wsteczne lusterko. A to, czy będzie co podziwiać, zależy od sprzętu, jakim dysponujemy. Program pracuje w dwóch trybach: VGA i SVGA, w tym drugim prezentuje się zdecydowanie lepiej, aczkolwiek miałem okazję widzieć lepsze efekty. Gra ruszy na ośmiu, ale również i na czterech Mb RAM.

„Masz ochotę polatać? Nie masz samolotu? No to użyj do tego samochodu!"

Do naszej dyspozycji oddane jest rozbudowane menu, służące do precyzowania ilości detali widocznych na monitorze komputera oraz regulowania wielkość obrazu, warto z niego skorzystać, dzięki niewielkim kosztom, możemy poprawić płynność animacji. No a gdy już poszalejemy do woli, wykręcając w powietrzu piruety (nie przesadzam!) i inne szalone akrobacje, z prawdziwą przyjemnością obejrzymy nagrane powtórki (jeśli sobie tego zażyczymy w specjalnej opcji, przed rozpoczęciem gry). Zobaczycie, z tej perspektywy wygląda to całkowicie inaczej, nasze własne karkołomne wyczyny zjeżą nam włosy na głowie (zakładając, że je mamy). Po skończonym wyścigu zobaczymy listę pozycji oraz tabelę najlepszych wyników. Dźwięk w tej grze jest naprawdę doskonały, wspaniale oddaje klimat tych szalonych wyścigów i świetnie uzupełnia wszystko to, co rozgrywa się przed naszymi oczami. W odpowiednim menu, mamy okazję ustawić głośność poszczególnych części składowych "warstwy audio": praca silnika, efekty specjalne, mowa i muzyka. Wszystkie te elementy, złożone razem, dodają grze pikanterii. Bijąca z głośników muzyka, komentarze, a czasami i okrzyki sprawozdawcy, ryk koni mechanicznych, trzask resorów eksploatowanych do granic wytrzymałości to jest to! A gdyby komuś coś nie odpowiadało, może po prostu to wyciszyć. Sterowanie może odbywać się przy pomocy klawiatury lub dżojstika, w tym pierwszym przypadku istnieje możliwość zdefiniowania klawiszy, w tym drugim należy posłużyć się opcjami służącymi do kalibracji. Co można dodać na koniec? Gra z pewnością przypadnie do gustu wszystkim sympatykom gatunku, wg mojej oceny plasuje się w dolnej warstwie najlepszych symulatorów czterech kółek. Kto nie miał okazji poznać, powinien zobaczyć.

MR.WINDOW

Whiplash

Gremlin Interactive, Interplay

Dystrybutor

Brak dystrybutora w Polsce

Interplay
☎ (044) 1628423666

Minimalna konfiguracja

486 DX2/66, 8 Mb RAM, SVGA, CD-ROM

Cena

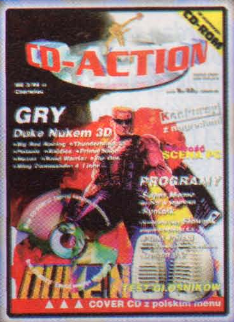
☎

Numery archiwalne

Numery archiwalne do nabycia w siedzibie redakcji: tel./fax (071) 3412083, (071) 3437071 wew. 338.

Cena jednego egzemplarza: 9,50 zł

na dysku CD m.in.: A.D. 2044, Crusaider: No Remorse, Extreme Pinball, Mortal Kombat 3, Tekwar, Worms, The Need for Speed, Last Bounty Hunter.



na dysku CD m.in.: Polanie, Hexen, Wing Commander IV, Ptaki Polski, Super Memo. Duke Nukem 3D, Silent Thunder A10, Primal Rage

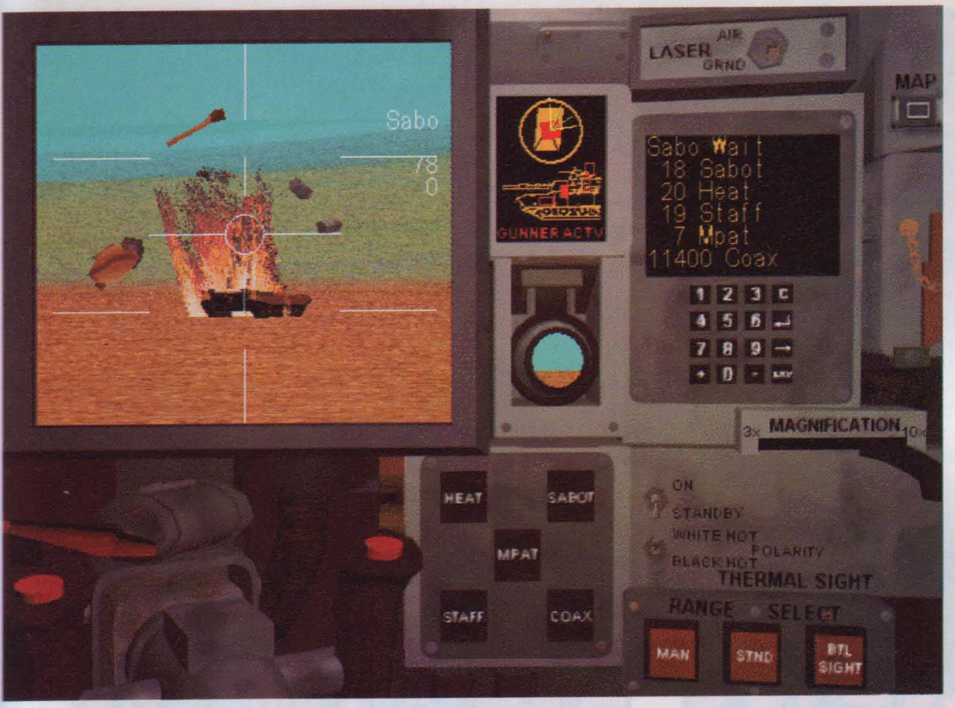
na dysku CD m.in.: Quake, Settlers II, Atlas Polski, S.T.O.R.M., Gender Wars, Orion Burger, AH64 Longbow, Realimation

na dysku CD m.in.: pełna komercyjna wersja Imagine 3.0, Euro 96, Virtua Fighter, Lingua Land, VirusSafe, Total Mania, Z, Print Artist, Toonworks, Megarace 2

Wirtualne gąsienice

Gdzieś w okolicach pierwszej wojny światowej wymyślono takie dziwne ustrojstwo zwane zarówno przez Ruskich, jak i Amerykanów, Tankiem. Jako że tankuję bardzo często właśnie mnie przypadł obowiązek opisania symulatora najnowszej mutacji tego dziwnego pojazdu znanej pod kryptonimem iMA12 Abrams. Jak sama nazwa wskazuje gra jest symulatorem najnowszego czołgu na składzie US army. iMA12 Abrams (osobiście wolałbym jakąś inną nazwę np: Sue) jest czołgiem z prawdziwego zdarzenia: wielkie, grube bydlę uzbrojone we wszystko, co akurat mieli na składzie Amerykanie. W skład jego uzbrojenia wchodzą: karabin maszynowy używający pocisków typu Coax (jedna seria potrafi zmieść z powierzchni ziemi wieżę strażniczą), działo używające trzech rodzajów pocisków: Staff, Heat i Sabot oraz wyrzutnia rakiet przeciwlotniczych Mpat.

Oczywiście w trzewiach Abramsa drzemie najlepszy silnik, jaki może posiadać tak ciężki pojazd. Niezależnie od terenu czołg ten potrafi wyciągnąć 72 km/h, co dotychczas było możliwe tylko dla lekkich czołgów rozpoznawczych i opancerzonych pojazdów piechoty. Abrams posiada także laserowe systemy namierzania i odbiornik obrazu z satelitów szpiegowskich, co umożliwia śledzenie pola bitwy na monitorach w bezpiecznym (pozornie) wnętrzu czołgu. Jak widać iMA12 Abrams jest świetnym czołgiem. Postaram się teraz odpowiedzieć na pytanie, czy to samo można powiedzieć o jego symulatorze. Gra składa się z trzech kampanii, w których można wypróbować możliwości naszej nowej zabawki. W każdej z nich dysponujemy poza Abramsem wieloma jednostkami wsparcia. W trakcie walki możemy przełączać się między czołgami z naszego oddziału (max 4 sztuki) oraz pojazdami piechoty: M2A2 Bradley i jego mutacją M3A2 Bradley. Każdy z tych pojazdów możemy poprowadzić osobiście. Jednostkom wsparcia możemy jedynie wydawać komendy przez radio, jednak ich ilość jest zbyt ograniczona i są trochę zbyt enigmatyczne (air attack, front attack, left attack i kilka innych). Jednostki wsparcia kompletujemy przed bitwą. Możemy wybrać ograniczoną ilość, więc należy uważnie dobrać skład oddziału. Lista dostępnych jednostek jest następująca: iMA12 Abrams (kolejne 4 czołgi), M2A2 i M3A2, M 901 TOW Vechicle (niszczy czołgi przeciwnika), M 998 Troop Carier (pojazd rekonesansowy), M 981 Fwd Observer (radiolokacja i namiar laserowy), OH-58D Kiova Warrior (śmigłowiec patrolowy), AH-64A Apache (znany każdemu śmigłowiec bojowy) oraz bombowiec A-10 Warthog. Na polu bitwy mogą się też pojawić standardowe ciężarówki armii amerykańskiej: M 923, z których najważniejsza jest ta przewożąca paliwo. Naszymi przeciwnikami będą jednostki produkcji rosyjskiej: Czołgi T 95, T 90, M 84, T 80 UM, T 80 B, T 72 B i T 72 A, bojowe wozy piechoty BMP 1, 2 i 3, niszczyciele czołgów: Sthurm-C i BRDM-2 (z rakietami A5), śmigłowce MI 24 Hind-D i bombowce SU-25 Frogfoot. Oddziały wroga dysponują też pojazdami rozpoznania BRDM-2 (wersja bez rakiet), pojazdem przeciwlotniczym SA-13 Gopher, oraz jednostkami radiolokacji PRP-4 FWD i PRP-3 FWD. W trakcie walki możemy też natrafić na bunkry, stacjonarne radary, wieże strażnicze, baraki i namioty piechoty. I tutaj ciekawostka: gdy po raz pierwszy zobaczyłem namiot, pomyślałem, jak pięknie by było na niego wjechać. Jednak ku mojemu zdziwieniu pędzący z prędkością 70 km/h Abrams w zetknięciu z pałatką nagle wyhamował do zera i odmówił dalszej współpracy. Fakt ten jest tym dziwniejszy, że po kilku próbach nasz pojazd może spokojnie



Właśnie zestrzeliłeś kolejny czołg przeciwnika. No cóż, jak nie Ty ich, to oni Ciebie. Czas myśleć, czy z następnym pójdzie też tak łatwo. A może tym razem akcja zakończy się fiaskiem?

przejechać np: po wraku T 95. Być może weszły tu w grę względy humanitarne, ale w grze wojennej taki fakt nie powinien mieć miejsca. Jest to jednak jeden z niewielu błędów Abramsa, gdyż poza tym gra dość wiernie oddaje realia współczesnego pola bitwy, na którym przeciętny czas przeżycia czołgu to około 10 minut. Co prawda nasze jednostki wytrzymują trochę więcej, ale jeden dobrze wymierzony pocisk przeciwpancerny zapewni każdemu czołgowi dobrą "rozrywkę", a załodze pośmiertne medale za odwagę. To samo dotyczy jednak również załóg przeciwnika więc szanse są mniej więcej wyrównane (jeśli nie liczyć tego, że przeciwnik przeważnie dysponuje infrastrukturą w rodzaju radarów stacjonarnych i wież obserwacyjnych). Bardzo spodobało mi się, że manewry w górzystym terenie spełniają swoje zadanie i pozwalają ukryć się przed każdym atakiem z lądu, poza pociskiem naprowadzanym laserowo. Odpowiednie ukrycie się za wzgórzem redukuje jednak szanse trafienia nawet taką bronią, a w razie gdyby to nastąpiło, skutki są znacznie słabsze niż przy bezpośrednim trafieniu. Jak widać, poza nieszczęsnymi namiotami gra jest realistyczna aż do bólu. Niesie to za sobą pewne konsekwencje. Pierwszą jest zawężenie kręgu potencjalnych odbiorców do miłośników symulacji (fani jedynie "symulatoropodobnych" strzelanin typu ShellShock będą zawiedzeni), drugą - skomplikowana obsługa Abramsa. Klawiszologia czy używanie ikon gry jest

proste, lecz nie należy zapominać, że czołg obsługuje kilka osób, a gracz musi się wcielić w rolę każde z nich przełączając się w razie potrzeby między kierowcą, strzelcem, dowódcą, a obsługą zewnętrznego karabinu maszynowego. W ogniu walki jest to czasem trudne, ale ten kto chce realizmu ma realizm. Od strony graficznej gra prezentuje się dość dobrze. Pojazdy są teksturowane, a grunt stworzony metodą cieniowania Gourauda. Przyjemna to odmiana po wektorowych produkcjach z poprzednich lat, podnosi jednak wymagania sprzętowe do poziomu dobrego symulatora lotniczego. Trochę szkoda, że produkt Interactive Magic oferuje tylko jedną rozdzielczość (choć możliwe jest powiększenie obrazu na monitorze strzelca, co ułatwia celowanie ale zawęża spektrum widzenia). Być może w finalnej wersji (testowałem wersję alfa) zostanie to udostępnione. Oczywiście, jak w każdej nowej grze (może poza pasjansem) możliwa jest gra w sieci i to zarówno przeciw sobie, jak i wspólnie. Można też definiować pojedyncze misje chociaż jesteśmy tu ograniczeni do wyboru jednostek, jakimi będzie dysponował przeciwnik i jednego z wcześniej przygotowanych scenariuszy. W zalewie powstających obecnie gier jak zwykle zapomniano o miłośnikach symulacji czołgowej, więc Abrams, chociaż na pewno nie zostanie grą roku, z pewnością ucieszy każdego z nich.

LORD YABOL

iMA 12 Abrams

Interactive Magic

Dystrybutor

Brak dystrybutora w Polsce

Interactive Magic

☎ (044) 01344409399

Minimalna konfiguracja

486 SX, 8 Mb RAM, VGA, MYSZ, CD-ROM

Cena

☎

Battle Arena Toshinden

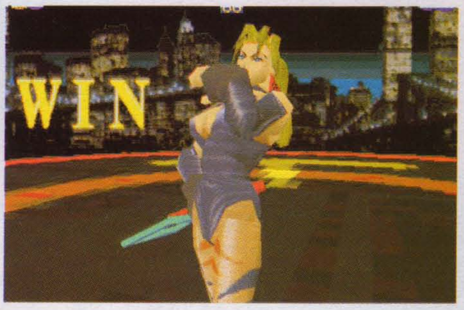
Gdyby nie istniała gra Virtua Fighter, zaprezentowałbym ten program jako prawdziwą gwiazdę. Ci z was, którzy grali w obie te gry, z pewnością zauważyli, że mają ze sobą wiele wspólnego. Przynajmniej na pierwszy rzut oka. Istnieje jednak wiele bardzo istotnych różnic, które deklasują Toshindena w tym pojedynku. A może to tylko kwestia gustu? Zobaczmy.

Uruchamiamy więc grę i co? Prezentuje się bardzo ładnie, starannie dopracowane graficznie postacie (program obsługuje karty ze sprzętową akceleracją grafiki trójwymiarowej - 3D Blaster i Diamond 3D Edge!), lecz trochę gorzej ma się sprawa z tłem, jest wyraźnie uboższe, niż w VF. Ale co tam, prawdziwego fana walki nie zniechęcą takie drobnostki. Akcja: przeciwnik atakuje, a ja ledwo nadążam ze wstawaniem, co tu się do diabła dzieje!? Nie wiem jak kto, ale ja nie lubię być bity, a w szczególności maczugą po głowie, (potem miewam dziwne widzenia). Patrzę i co widzę, no co? (Ciemność widzę! - To od tej maczugi), Dwanaście przycisków!? No, na moje nerwy to trochę za wiele, śmigam po klawiaturze jak niejaki Fryderyk Ch. (poszukiwany w czternastu województwach za zakłócanie ciszy nocnej) i nic! No prawie, mój wojownik wykonuje od czasu do czasu jakieś skłony (aerobik ćwiczy, czy co?), wywija rynsztunkiem, nawet raz udało mu się trafić przeciwnika. Właśnie, a co tam słychać u konkurenta? Jak to co, szaleje jak nawiedzony: skoki, piruety, atak z boku, obrót, atak z góry, kopniak (za co!?), drugi kopniak, tylko nie w twarz! Tylko nie w twarz! Tak moi drodzy, posługiwanie się dwunastoma klawiszami, to już nie bułka z masłem, jak w przypadku VF, gdzie bogactwo ciosów było atrakcyjnie połączone z prostotą obsługi. Tutaj trzeba trochę potrenować orientację w terenie, żeby przypadkiem w gorączce walki, nie wyłączyć sobie gry, zamiast wykonania skomplikowanej operacji odbicia podeszwy trampka na twarzy przeciwnika. No może przesadzam, ale sami musicie przyznać, że utrudniona kontrola nad postacią, nie wpływa pozytywnie na grywalność. Chyba że ktoś to lubi, w takim razie życzę celnych uwag podczas tej skocznej konwersacji. Technika walki, jaką się trzeba posługiwać w tej grze, to klasyczne rozwiązanie: minimum myślenia, maksimum akcji. Tutaj nie znajdziecie tej "poezji", co w VF, tu ważny jest atak, atak i jeszcze raz atak, ciągle do przodu, cios, unik, cios - to jedyny sposób na zwycięstwo. Tylko ostrożnie z tym atakiem, wypadnięcie za arenę oznacza z miejsca przegraną, podobnie jak w VF, to trochę denerwujące, ale na pocieszenie dodam, że działa to w obie strony, więc warto czasami sprowokować przeciwnika. Znajdziecie tutaj za to coś innego. Co bardziej uważni już wiedzą o czym mówię, mam na myśli wszelkiego rodzaju broń ręczną, między innymi: miecze, włócznie, kije, baty i wspomniane już wcześniej maczugi. Od wymiany ciosów aż lecą iskry, a sympatycy osławionego Mortal Kombat zapewne ucieszą się z ciosów specjalnych, pozwalających na miotanie bliźniaczo podobnych pocisków, jak w tejże grze. Fakt posiadania broni przez postacie stwarza czasami jak dla mnie, zabawne sytuacje. W porządku, rozumiem, że taki twardziel jeden z drugim może wytrzymać grad kopniaków, po czym wstać i odpłacić pięknym za nadobne, posyłając swojego natrętnego kolegę na deski. Ale dziwnie wyglądają sceny, kiedy jegomość zainkasował parę pchnięć mieczem w serce, lub został nabity na włócznię, gdy niewinnie sobie skakał po arenie, a następnie wstał i wytłumaczył komu trzeba, że tak nie wolno,

wygrywając tym samym pojedynek. Co jest, noszą kamizelki kuloodporne? No dobrze, powiedzmy, że i ten szczegół nie jest istotny, ponieważ wiadomo, że gdy przychodzi co do czego, to nie zwraca się uwagi na takie drobnostki, tylko leje gdzie popadnie. Jednak

"Błysk ostrzy, świst batów, śmiertelne ciosy sprowadzone do rangi niewinnych kopniaków. Oto świat prawdziwych wojowników!"

jest tu jeden mankament, który wcześniej czy później rzuci się w oczy, a mianowicie zbyt wolna animacja. Oj niedobrze, bardzo niedobrze, tego typu gry powinny chodzić jak



odrzutowce. Drżyjcie posiadacze Pentium, albowiem i wasze maszynki będą miały nie mały orzech do zgryzienia. Ale chyba podobny los dzielą wszystkie bijatyki, przenoszone z superszybkich konsol takich jak Playstation, na "blaszaki". W każdym razie cała dziesiątka, bo tyle jest wszystkich uczestników tej małej imprezy, wydziera się na całkiem przyzwoitym poziomie, czyli mówiąc ogólniej, dźwięk jest O.K. W grze może uczestniczyć jedna lub dwie osoby, dostępnych jest pięć poziomów trudności oraz kilka opcji ułatwiających życie, są nimi na przykład: -automatyczna obrona, zalecana dla początkujących, - regulowana liczba punktów wytrzymałości, oznacza to, że możemy bezkarnie wyżywać się na słabszych, lub też spuścić manto silniejszemu. Czyż to nie cudowne!? Sterowanie może odbywać się także przy pomocy joypada, hmm... to jest jakieś wyjście. Myślę (więc jestem), że wszystko już zostało powiedziane, a zatem zbierzmy to do kupy, sytuacja ma się mniej więcej tak: gra jest, jaka jest, każdy widzi. Przyzwoita grafika, dobre efekty dźwiękowe, wyśmienite wrażenia płynące z trójwymiarowej scenerii i stale poruszającej się kamery, lecz niestety kilka wpadek bardzo obniża atrakcyjność zabawy. Generalnie jednak sądzę, że gra spodoba się zagorzałym zwolennikom gatunku, jakby nie było, to właśnie do trójwymiarowych bijatyk należy przyszłość gier z gatunku pięści i nosa. Niech żyją zawody! Reszta się nie liczy.

PAWEŁ MUSIAŁOWSKI

CD-ACTION

Battle Arena: Toshinden

Funsoft

Dystrybutor

Mirage Software & Media
☎ (022) 6711551, 6711555,
fax (022) 6717622, 6711555

Minimalna konfiguracja

386 SX, 8 Mb RAM, VGA, CD-ROM

Cena

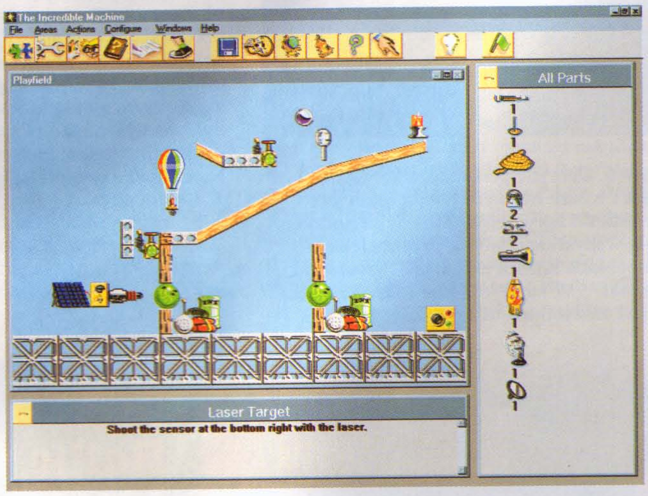
189,00 zł

Zakręcone maszynki

odsłona trzecia

W dawnych, czerwonych czasach, pamiętanych zapewne przez odrobinę starszych graczy, była taka Radziecka dobranocka pt. Kot Leopold, będąca odpowiedzią klasy robotniczej na imperialistyczne ohydztwa typu Tom&Jerry. W bajce tej złośliwe myszy konstruowały przedziwne maszyny, które mimo skomplikowanej i nierzadko niezrozumiałej dla samych twórców konstrukcji, jednak działały. A miały one jeden cel: dobrać się do futra Leopolda. Kiedy pierwszy raz zobaczyłem grę zatytułowaną Incredible Machine, szczęka opadła mi na glebę i zaorała hektar wykładziny. Przecież to imperialistyczna podróba pomysłów twórców "Leopolda". Po chwili jednak zreflektowałem się i pomyślałem, że tak wspaniałe dzieło może być tylko i wyłącznie efektem pracy naszych bohaterów z KGB działających pod przykrywką programistów Sierry.

Oto w moje ręce wpada wersja 3.0 Incredible Mac hine. Od tej pory życie stało się zdecydowanie trudniejsze. Po odsłuchaniu hymnu Radzieckiego w postawie na baczność zapuściłem grę i okazało się, że jest ona bardziej skomplikowana niż większość gier logicznych, z którymi do tej pory miałem do czynienia. Już trzeci etap nastręcza mnóstwo trudności i komplikacji, a gra posiada 150 poziomów. Na całe szczęście jest jeszcze znany wszystkim z pierwszej części edytor plansz, który pozwoli zapewne na zabawę tym, którzy już na początku zrozumieją, że nie zrobią ani kroku do przodu. Warto jednak choćby spróbować, bowiem, jak głosi nieoficjalna wieść, chłopaki z KGB byli TM3 tak zachwyceni, że postanowili przeprowadzać za jej pomocą testy kwalifikacyjne dla kandydatów na swoich agentów. Tłumaczą się tym, że osoba pragnąca pracować w ich instytucji musi posiadać umiejętność niekonwencjalnego myślenia. I rzeczywiście: uruchamianie miksera za pomocą dynamitu, sprężarek, nożyczek czy zestawu stalowych kul trudno nazwać czymś konwencjonalnym. Gra posiada również inne zastosowania: można grać z kolegą na jednym komputerze, co pozwala uzyskać odpowiednie informacje wywiadowcze pod pozorem



ARWAL
Hurtownia komputerowa
Opole 45-776 ul.Wyszomirskiego 1
tel. / fax 077-746443

Wybrane pozycje sprzętowe

Mikrofon pojemnościowy CPT -2GX	25
Okulary 3D wirtualne	400
PCI Trio Vipe+ 2Mb MPEG 64BIT	190
CD ROM Optics Stingray 10*speed	470
Głosniki SP 500 120 W	160
Box CD/1	2
Klawiatura muzyczna Midi MK 49	380
JukeBox - CD-ROM NEC 4speed jednocześnie zmieniacz	350⁰⁰

Fun & Games 13-21
Grafika ,Video ,Gry
Muzyka , Edukacja
tylko 17 zł 600 MB

Sex & Games 13-21
Gry i zdięcia , Filmy
Animacje erotyczne
/średnio. 4 filmy , 1200 obrazków/
tylko 17 zł 600 MB

erotyczne kreskówki MANGA
Adventure Kid
Blackboard Jungle 1,3
Demon School
Demon School Conclude
L'elisir D'Amore
La Blue Girl
45⁰⁰

Doomowate (shareware)

Heretic	30
Rise of The Triadt	30
The Hexen	30
Ultimate Doom Companion	30
Doom Explosion 1, 2	35

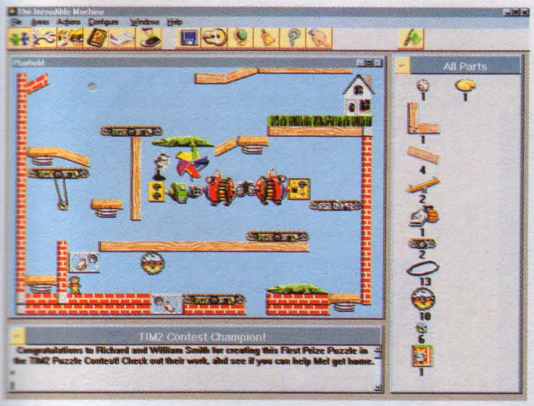
Pełne wersje PC - wyprzedaż

Blue Force	30
Dragon Loret	30
Jungle Strike / Desert Strike	35
Renegade	30
System Shock	30
	35

Dla muzyków

2300 Midi Files Colection	20
3800 Midi Magic	30
Massive Mod Collection	30
Midi & Wave Workshop	20
Music from Heaven	20
Music Mentor Maestro	35
Sight & Sound Win 95	30
Sound Effects for Windows	25
Sound Library 1, 2	20

naprawy i sprzedaż także za zaliczeniem pocztowym
zadzwoń aby otrzymać /bezpłatny/ pełny katalog !!!



niewinnej rozmowy przy grze. Do programu dołączony jest podręcznik, przy pomocy którego możemy dowiedzieć się wszystkiego o urządzeniach, które spotkamy w trakcie zabawy oraz zdobyć wiedzę na temat odpowiednich praw fizyki. Graczy pamiętających Incredible Machine 1 zdziwi zapewne rekwizytornia gry poszerzona w stosunku do pierwowzoru o całe mnóstwo nowych elementów: jakieś dziwne rury, platformy antygrawitacyjne, świdry itp. Pozostawiono jednak najbardziej odjazdowe elementy, takie jak silnik z napędem "na chomika" (przebój sezonu! - ci, którzy nie widzieli poprzednich części, mogą to urządzenie zobaczyć już na pierwszej planszy). Z powodu zmiany platformy systemowej na Win 95 zmianom uległ również "interfejs" użytkownika (ktoś kiedyś pięknie przetłumaczył to słowo jako "międzymordzie"), na szczęście można się szybko przyzwyczaić. Tzw. toolbar jest teraz włączany opcjonalnie - jeśli kogoś denerwuje, komendy może wydawać z paska zadań. Praktycznie jednak istotny jest jedynie przycisk Play Puzzle oraz przydatny zwłaszcza dla lubiących chaos Clear Screen.
Z powodu roku szkolnego, który trwa teraz w najlepsze, istotna jest możliwość zastosowania gry jako intelektualnego treningu np. przed klasówką z fizyki, jako że konstruowane przez nas machiny są tak samo nielogiczne i irracjonalne jak definicje i wzory, które na rzeczonej klasówce można napotkać. Śmiech, jaki ogarnia nas po ujrzeniu niektórych zestawów w działaniu, przypomina natomiast ten, który jest wywoływany przez ujrzenie wyników takiej klasówki.

Dlatego też polecam TIM3 wszystkim tym, którzy muszą kontynuować proces edukacji, a jednocześnie pragną odrobiny rozrywki, a także tym, którzy mają zbyt dużo wolnego czasu, bowiem pragnienie ujrzenia w działaniu prezentowanych zestawów urządzeń jest tak wielkie, że nie sposób przerwać. Pozostaje mi życzyć Wam osiągnięcia 150 planszy, bowiem ten, kto to uczyni, godzien jest miana Mistrza przez duże M i w trybie natychmiastowym otrzymuje nominację na szefa KGB. Czego życzy wszystkim zgromadzonym niżej podpisany (wolałbym wyżej ale nie można):

LORD YABOL

The Incredible Machine 3
Sierra
Dystrybutor
Brak dystrybutora w Polsce
Sierra
☎ (044) 1189875601
Minimalna konfiguracja
486 DX33, 8 Mb RAM, SVGA, Windows, karta muzyczna
Cena
☎

Śmierć turtlesom

Od zarania dziejów okrutne żółwie zamiast, jak Shredder przykazał, siedzieć cicho i pożerać pizzę, gnębiły króliczy ród. Lecz kiedy jeden z nich, perfidny Devan Shell, porwał króliczą księżniczkę, miarka się przebrała. Jazz, dowódca oddziału komandosów imienia królika Bugsa, został wyznaczony do pokazania Devanowi, gdzie żółwie zimują.

Jazz jest zielonym (?) królikiem o morderczych predyspozycjach. Wyszczerzone zęby, opaska na czole i mordercze spojrzenie budzą strach we wszystkich jego wrogach. Jeśli jednak któryś z nich ma za słaby wzrok, by dostrzec mordercze zamiary tego uszatego Rambo, może przekonać się o jego największym atucie, jakim jest arsenał wystarczający do uzbrojenia małej armii. W swojej bezlitosnej pogoni za zbrodniczym Devanem, Jazz musi pokonać wiele trudności i pozostawić za sobą wiele pomordowanych żółwi. Czeka go trudna droga. Mimo jego groźnego wyglądu jest on jednak sympatycznym króliczkiem i z uwagi na romantyczną motywację każde dziecko z pewnością chętnie pomoże mu w tej walce. zasada jest prosta: Jazz porusza się zgodnie z kierunkiem pojawiających się od czasu do czasu drogowskazów, starając się po drodze zebrać jak najwięcej różnych skarbów, które będą uatrakcyjnieniem jego finalnego zwycięstwa. Musi też unikać snujących się gdzieniegdzie żółwich strażników i będących na ich usługach innych zwierząt. Jako, że prawdziwy komandos, nie ma przyjaciół Jazz stosuje wobec napotkanych po drodze postaci jedyną skuteczną taktykę: zastrzelić albo uciekać. Ponieważ jest odważnym królikiem, przeważnie pada na to pierwsze i słusznie. Perfidny żółw po jednym celnym strzale nie zaprząta już myśli i w razie powrotu do miejsca jego zgonu już się go nie spotka. Jazz musi ściśle przestrzegać tej zasady, ponieważ każde zetknięcie się Jazza z żółwim strażnikiem lub którymś z pozostałych służalców Devana napawa go obrzydzeniem. Po kilku takich przypadkach robi się szary ze wstętu i kończy na noszach żółwiowych sanitariuszy co jest równoważne z końcem gry. Służącą do pokonania trudności broń Jazz może znaleźć w tajnych zakamarkach labiryntu. Oprócz (oczywiście słusznej i koniecznej) eksterminacji żółwi może wykorzystać ją do likwidacji rozstawionych po okolicy kłamliwych tablic głoszących, że króliki śmierdzą. Tutaj zalecałbym jednak pewną powściągliwość, ponieważ czasem jedynym sposobem na dostanie się do interesującego miejsca jest wskoczenie na tablicę (a znając lenistwo żółwi nieprędko postawią one nową). Po ukończeniu każdego etapu Jazz odkrywa jeden z tajnych sejfów Devana i ma okazję obrobić go w celu powiększenia swojego majątku. Pobyt w skarbcu jest jednak ograniczony czasowo gdyż strażnicy nie śpią, więc trzeba się spieszyć. Pomaga w tym wizja biednej Earlong więzionej w kryjówce Devana. Jazz Jackrabbit nie jest grą nową, ale wciąż pozostaje (obok Zoola i Prehistoryka 2) jedną z najładniej wykonanych gier zręcznościowych dla dzieci. Efektowna grafika (postać Jazza jest doskonale animowana) i sympatyczna muzyczka to zdecydowane atuty zielonego królika. Gra nie jest wygórowanie skomplikowana, jednak poziom trudności został dobrany tak, by nie nudzić zbyt szybkim i częstym oglądaniem napisu Game over. Jeżeli ktoś uważa, że mimo wszystko zabawa jest za prosta, może zawsze wybrać poziom Hard, a wtedy Jazz z łagodnego i potulnego zwierzątka zmieni się w morderczego ultrakrólika. Tak więc joysticki w dłoń, króliki górą, żółwie do kanałów a Devan do ziemi. Zemsta będzie słodka.

DŻOSEF

Jazz Jackrabbit
Epic Megagames

Dystrybutor
X Land

Minimalna konfiguracja
386, 4 Mb RAM, VGA

Cena
☎

SHAREWARE

W tej rubryce zamierzamy prezentować najciekawsze naszym zdaniem oferty z przebogatej skarbnicy shareware. Z powodu szczupłości miejsca musimy ograniczyć się jedynie do krótkich notatek przybliżających ogólną charakterystykę przedstawianych programów. Osoby zainteresowane ich bliższym poznaniem odsyłamy do miesięcznika PC Shareware, poświęconego w całości tego typu oprogramowaniu. Znajdziecie tam Państwo znacznie obszerniejsze omówienie produktów omówionych w niniejszej rubryce. Pod każdą notką w nawiasach podajemy numer PC Shareware, w którym dany program był opisywany. Zapraszamy do lektury.

Sea Przeglądarka graficzna udostępniająca wiele formatów, w tym również tak egzotyczne jak np: TIF. Posiada wbudowanych wiele interesujących opcji, z których najciekawsze to tzw. fast view czyli podgląd każdego obrazka w małym oknie, slide show czyli automatyczna prezentacja wybranych przez nas obrazków kolejno jeden po drugim, automatyczne dostosowywanie formatu i rozdzielczości rysunku. To tylko niektóre niespodzianki. Program może być podpięty pod popularnego Dos Navigatora, pracuje także pod Windows 95 (wprawdzie w trybie dos, ale posiada własną ikonę). Na pewno przyda się amatorom obrazków wszelkiej maści.

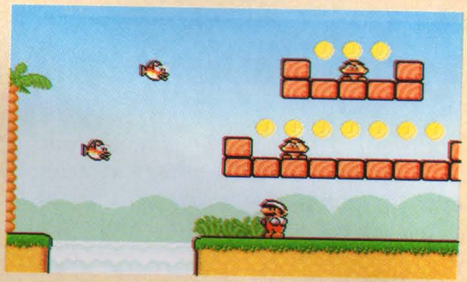
(PC Shareware 2/95)

Autorzy: Harold de Laat i Bart Wakkee
Opłata: 24 $

Mario Przygody hydraulików znanych pod nazwiskiem braci Mario zna chyba każdy, kto kiedyś posiadał jakikolwiek ośmiobitowy komputer. Występowali oni w przeróżnych mutacjach. Najnowszą z nich jest właśnie Mario, prosta zręcznościówka, podobna do popularnej gierki Giana Sisters. Idea jest prosta: Mario wędruje przed siebie rozbijając głową mury (dosłownie) i deptając każdego, kogo napotka po drodze.

(PC Shareware 9/96)

Autor: Chaos Software
Opłata: 15 $



Kulki Gry logiczne były pierwszą czynnością, do której zaprzęgnięto komputery, gdy już opuściły ponure laboratoria naukowców. I tak już zostało. Kulki są odmianą znanej gry (polegającej na ułożeniu jak najdłuższej linii ciągłej z kulek jednego koloru w poziomie, pionie lub w ukosie), tym razem pod kontrolą systemu Windows. Zabawa przypomina trochę kółko i krzyżyk. Plansza powoli zapychana jest kulkami różnych kolorów utrudniającymi układanie. Jednokolorowa linia po ułożeniu znika dając miejsce do dalszych manewrów. Z pozoru bardzo prosta, gra zmusza jednak do myślenia i potrafi wciągnąć na dłuższy czas.

(PC Shareware 8/96)

Autor: Jarosław Lewandowski
Opłata: freeware

Emulator Amigi Wiele ciekawych gier i programów powstało tylko na ten komputer. Co w tej sytuacji mają zrobić posiadacze Pentium 666 Mhz, których znudziły True Color i tym podobne gadżety, a wykazują chęć zagrania w starą, ale konkretną gierkę z Amigi. Np: jest taka zabytkowa gra zatytułowana Keys to Maramon, na którą polowałem od kilku lat. W pecetowej wersji nie mają jej już nawet najstarsi użytkownicy, a co dopiero oficjalni dystrybutorzy. Natomiast na Amigę owszem jest i to z polską instrukcją. W tym momencie jedynym ratunkiem jest zainstalowanie emulatora tego sympatycznego i w dalszym ciągu popularnego komputerka.

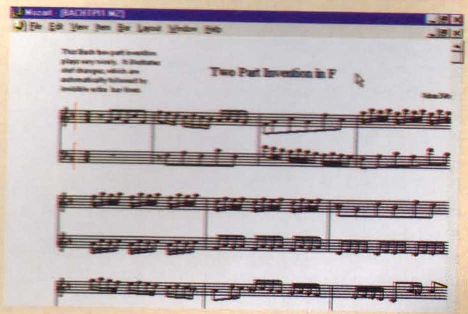
(PC Shareware 9/96)

Autor: Bernd Schmidt, Gustaw Qoedert
Opłata: freeware

Mozart Co prawda za pomocą tego programu nie staniemy się od razu geniuszami muzycznymi na miarę tytułowego Mozarta, jednak pomoże nam on zorganizować pracę z nutami oraz rozwiąże kilka innych problemów. Co zrobić gdy zna się nuty na tyle by wiedzieć który dźwięk jest który, lecz o melodii i tempie utworu ma się raczej blade pojęcie ? Mozart odtworzy wpisane przez nas nuty lub też zapisze je w formacie MID, możliwym do odtworzenia przez każdego "Playera". Nasze dzieło możemy też wydrukować w celu późniejszego wykorzystania np. na próbie czy zajęciach z muzyki. Program zawiera przykłady będące fragmentami najsłynniejszych dzieł Mozarta.

(PC Shareware 7/96)

Autor: David Webber
Opłata: 20 £



Dark Earth

Życie w strumieniach światła

Czy ludzkość czeka los dinozaurów? Czy skazani jesteśmy na igraszki losu, które doprowadziły do całkowitego unicestwienia te gady 40 mln lat temu, a teraz czyhają na nasze szczęście? Bezduszne siły przyrody, prawa kosmosu, bezlitosny wszechświat, w którym krążą bezładnie miliardy meteorytów mogących rozbić w proch tę nędzną niebieską wysepkę, jaką jest Ziemia.

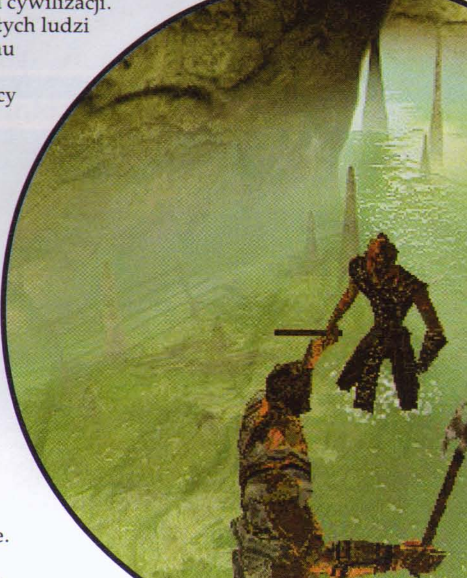
Powyższe troski nie są kolejną reminiscencją nudnych już wątków z powieści fantastycznych a'la Roger Zelazny. Nie są też treścią scenariusza taniego filmidła hollywoodzkiego. Razem ze światem zbudowanym w Dark Earth przemysł software'owy wejdzie prawdopodobnie w nowy etap - dominacji nad X muzą. Najpierw mieliśmy The Myst - średnio przyjętą, ale świetnie skonstruowaną opowieść o podróżach przez niezwykłe rzeczywistości. Dalej - Alone in the Dark, gdzie do bogatej narracji scenariusza dodano skomplikowane mechanizmy wizualizacji wykreowanego przez autorów świata: trójwymiarowe, polygonowe modelowanie postaci, prerenderowane tło itd. Ekipa twórców z francuskiej odnogi Mindscape'a, pod dowództwem Nicolasa Gaumego dostarcza nam dzieło kilku scenarzystów, sztabu koderów, animatorów i grafików. Tło narracyjne zostaje wzbogacone w dorównującą najlepszym pisarzom opowieść, do grafiki przedstawiającej świat obiektów 3D dołącza natomiast "nowa jakość" - generowanie oświetlenia w czasie rzeczywistym (real time ligth sourcing). Aby zaznaczyć doniosłość wydarzenia, jakim będzie zapewne pojawienie się Dark Earth i poprzeć moją tezę o "zaatakowaniu" przemysłu filmowego, należy uwzględnić, że firma Paramount TV jest zainteresowana produkcją serialu telewizyjnego w oparciu o fabułę gry. Po katastrofie kosmicznej - zderzeniu się Ziemi z ogromnym meteorytem - na naszej planecie nastały

"Pogrążona w ciemnościach Ziemia, ostatnie strzępy cywilizacji, kultury, ludzkości. W oparach kosmicznego pyłu toczy się odwieczna walka dobra ze złem. Ale nikt nie potrafi ich odróżnić."

wieczne ciemności. Gęste obłoki pyłu nie przepuszczają światła. Gdzieniegdzie jedynie sączą się strumienie ożywczych promieni słonecznych. W tych zbawczych snopach toczy

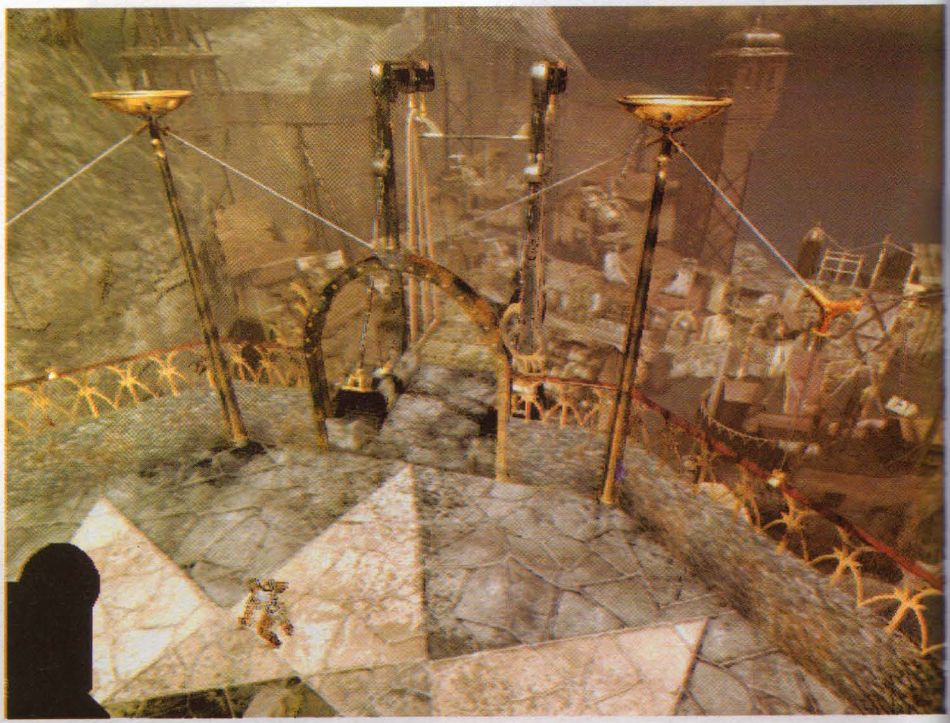
Czy ludzkość przetrwa? Czy rozkład ogarnie ostatnie fragmenty cywilizacji? Na razie Mędrcy ze Stalitów składają cześć synom Słońca, a zza mrocznego rogu wychodzą słudzy Zła. Mindscape-Bordeaux w najwyższej formie...

się życie istot ocalałych z kataklizmu. Robią oni, co mogą, aby w tych swoich miastach-państwach zwanych Stalitami przechowywać szczątki cywilizacji. Organizacja społeczna tych ludzi przybiera formę systemu teokratycznego, gdzie władzę sprawują Mędrcy - kapłani składający cześć synom Słońca - Runkom. Duchowni dysponują aparatem władzy, pieniędzmi i rządzą duszami ludzi: mają więc wszystko. Z drugiej strony na Dark Earth istnieją kreatury zła - słudzy ciemności rządzeni przez Lorda Shankra. Są to dziwni mutanci, którzy wiodą żywot z dala od światła. Ich organizmy, ciała, jak i dusze, mózgi są strasznie zdeformowane. Słudzy Shankra chcą opanować miasta Stality, pogrążyć Ziemię w zupełnym chaosie i zniszczyć tym samym ostatnie fragmenty cywilizacji. W tę rzeczywistość wchodzi gracz. Staje się funkcjonariuszem Mędrców. Pracuje, aby czuwać nad spokojem Dark Earth. Na skutek niezbyt silnego charakteru zostaje jednak przekupiony przez panów zła, czego konsekwencją jest jego powolna transformacja w kreaturę (został zakażony złem). Celem gry jest zapobiegnięcie rozkładowi jaźni bohatera. Rozpoczyna się wyścig gracza z czasem. Podróż, którą odbędziemy przez świat gry zostawi zapewne niezapomniane wrażenia. Nowe technologie i rozwiązania, które wprowadził tutaj Mindscape-Bordeaux szokują. Każdy element rzeczywistości Dark Earth został zaprojektowany z troską o najmniejszy szczegół. Gracz porusza się w pełnym trójwymiarowym otoczeniu - może iść dokąd chce i spojrzeć, na co chce. Podczas dwóch lat



prac dokładnie na setkach kilogramów kartek zaprojektowano wszystkie fragmenty Dark Earth, urządzenia, które tu się znajdują, wyglądy postaci i obiektów. Dalej nastąpiła ich "obróbka" cyfrowa tak, że stały się przedmiotami i krajobrazami w pełni modelowanymi trójwymiarowo i mapowanymi teksturowo. W końcu świat ten "ożywiono" stosując złożone metody obliczeniowe dobierające z bogatych baz danych odpowiednie algorytmy "zachowania się" każdego szczegółu gry. W ten sposób opracowano skomplikowane zasady animowania postaci występujących w grze (80 charakterów) umożliwiające odczuć grającemu złudzenie pełnej symulacji życia. Zapewnia to 3,500 odbywających się w czasie rzeczywistym animacji (oczywiście na pełnym ekranie w 32 tysiącach kolorów) toczących się w ponad 250 miejscach oglądanych z 400 różnych kamer. Na grę przyjdzie nam zapewne jeszcze trochę poczekać - jej premiera planowana jest w okolicach tegorocznej Gwiazdki, ale Nicolas, podczas ostatnich targów ECTS w Londynie powiedział CD Actionowi, że należy się spodziewać jej raczej na początku przyszłego roku. Niecierpliwym proponujemy na razie obrazkową wyprawę w świat Dark Eartha: na stronie znajdują się szkice i screeny z gry. Zwala z nóg czy nie?

XTUBE



Po trupach do celu czyli: przewodnik dla zdesperowanych

Voyeur II

Początek gry. Wpisujesz kod wejściowy gry (Lock Out Code). Rozpoczyna się odtwarzanie intra. Słuchaj uważnie, o czym się mówi, aby rozpoznać, z którym scenariuszem gry będziesz miał do czynienia (są dwa możliwe scenariusze, które "wybierają się same" losowo, podczas startu gry). Jeśli usłyszysz w wiadomościach radiowych, że śmierć Everett'a była przypadkowa, oznacza to rozpoczęcie scenariusza Rachel - oznacza to, że Rachel jest morderczynią. Jeśli radio "powie", że Everett popełnił samobójstwo, to grasz według scenariusza Sylvio, który będzie mordercą.

Zmniejszenie zużycia energii słonecznej. Po odegraniu intra przy pomocy kursora możesz zacząć poruszanie się po domku obserwatora. Obróć się na prawo, a staniesz przed tablicą. Kliknij na panel licznika na górze z prawej strony ekranu. Gdy podejdziesz bliżej, drzwi panelu zostaną otwarte. Kliknij na przycisk wyświetl (Display), aby go wyłączyć. Kliknij w dowolnym miejscu, w którym kursor przybiera barwę niebieską i wróć do widoku zwykłego tablicy (long view). Obróć się jeszcze raz w prawo, aby zobaczyć ponownie całe pomieszczenie obserwatora. Kliknij na radio, aby zbliżyć się do niego. Radio włączy się. Kliknij odpowiedni przycisk (on/off), aby wyłączyć je. Kliknij znowu w miejscu, gdzie kursor jest niebieski, aby powrócić do normalnego widoku pokoju.

Wreszcie ograniczyłeś zużycie energii słonecznej domku obserwatora tak, aby swobodnie używać wszystkich urządzeń wideo.

Przygotowanie broni Idź na lewo do biurka. Kilknij na szuflady, aby zobaczyć je z bliska. Otwórz lewą szufladę kliknięciem. Kliknij na pocisk, teraz jest Twój. Kliknij gdziekolwiek, gdzie kursor jets niebieski, aby powrócić do normalnego widoku.

Posiadasz nabój.

Idź na lewo, aby zająć miejsce obserwatora za kamerą. Obróć się znowu w lewo - zobaczysz wiszącą w sejfie strzelbę. Kliknij na sejf - podejdziesz bliżej. Musisz otworzyć sejf - wprowadź kod 2873 (jest to numer, który możesz zobaczyć podczas pokazu slajdów: napisany jest na tabliczce informującej o zakazie polowania). Kliknij poniżej zamka sejfu lub gdziekolwiek, aby kursor stał się niebieski - wracasz do kamery.

Masz wreszcie strzelbę, możesz jej użyć.

1 Jeśli grasz według scenariusza Rachel, wykonuj następujące kroki.

Zarejestruj pierwszą część dowodu: morderca i jego broń. Kliknij na kamerę - zobaczysz dom. Przemieść "celownik" kamery na pokój Colin (rozmieszczenie pokojów zobaczysz na planie) i kliknij. Po około dziesięciu sekundach scena się zacznie. Oglądaj ją aż do momentu, w którym zobaczysz Rachel, jak miesza narkotyk z alkoholem.

Zarejestrowałeś fakt, że Rachel wie o truciznie.

Zarejestruj drugą część dowodu: motyw mordercy. Kliknij, aby powrócić do widoku domu. Przenieś "celownik" kamery na pokój Elizabeth i klinij. Poczekaj około dziesięciu sekund na rozpoczęcie sceny, a następnie kliknij, aby wrócić do widoku domu. Przenieś kamerę na pokój Rachel i kliknij. Poczekaj dziesięć sekund. Pojawi się informacja o konieczności włożenia drugiego dysku z grą. Po powrocie do gry poczekaj, aż scena w pokoju Rachel rozpocznie się. Oglądaj scenę aż do momentu, w którym Rachel powie: "nie pozwolę, aby to się stało, Colin" ("I won't let that happen, Colin").

Nagrałeś motyw mordercy.

Zarejestruj trzecią część dowodu: morderca ma broń w swoich rękach. Kliknij, aby powrócić do widoku domu. Przenieś kamerę na pokój Petera i kliknij. Po około dziesięciu sekundach rozpocznie się scena. Teraz "wyjdź" z tego pomieszczenia i przenieś się do pokoju Elizabeth. Kiedy scena się rozpocznie, kliknij, aby wrócić do widoku domu. Przenieś kamerę na Wielki Pokój (Great Room) i kliknij. Poczekaj około czterech sekund na początek sceny. Oglądaj ją (najpierw może będziesz musiał zobaczyć, jak Elizabeth idzie do sauny) aż do chwili, gdy zobaczysz, jak Rachel rozpuszcza narkotyk w winie, bierze szklankę i idzie w stronę sauny.

Teraz masz dowód, że Rachel chce otruć Elizabeth.

Zapobiegnij zbrodni nie zabijając nikogo. Kliknij powracając do widoku domu. Przenieś "celownik" kamery na zewnątrzną krawędź ekranu, aby wrócić do widoku pokoju obserwatora. Idź na lewo do sejfu z bronią. Kliknij na sejf, zbliż się i kliknij na prawą wewnętrzną krawędź ekranu, kiedy kursor stanie się złoty - masz teraz strzelbę i widzisz dom przez jej celownik. Przenieś celownik na saunę i kliknij. Przesuń myszkę na prawo, aby załadować broń (celownik stanie się czerwony i usłyszysz sygnał ładowania). Poczekaj aż Rachel poda kieliszek z winem dla Elizabeth. Kiedy strzelba nie jest wymierzona w nikogo, strzel.

Nie dopuściłeś do zbrodni nie zabijając mordercy, mając w ręku dowody jego winy.

2 Scenariusz Sylvio.

Nagraj pierwszą część dowodu: morderca i jego broń. Kliknij na kamerę, aby spojrzeć na dom. Przenieś kamerę na pokój Sylvio i kliknij. Po około dziesięciu sekundach zacznie się scena. Kliknij teraz, aby powrócić do widoku domu. Przenieś kamerę do pokoju Elizabeth i kliknij. Znowu po dziesięciu sekundach zacznie się scena. Znowu kliknij i przenieś się na widok domu. Teraz "wejdź" kamerą do pokoju Petera. Oglądaj scenę aż do momentu, w którym Sylvio przestanie dusić Colin.

Masz dowód, że Sylvio zna broń.

Zarejestruj drugą część dowodu: motyw mordercy. Kliknij, aby wrócić do widoku domu. Przenieś "celownik" kamery na pokój Sylvio i kliknij. Poczekaj dziesięć sekund. Podobnie jak w poprzednim scenariuszu wymień dysk gry. Po powrocie do sceny kliknij, aby przenieść się na widok domu. Przenieś się do pokoju Elizabeth i kliknij. Po dziesięciu sekundach, gdy scena się rozpocznie, kliknij, aby wrócić do widoku domu. Przenieś kamerę do pokoju Sylvio kliknij. Poczekaj do końca sceny. Poczekaj kolejne dziesięć sekund na następną scenę. Oglądaj ją aż do momentu, gdy Sylvio powie: "ale w końcu ona się dowie o wszystkim i właśnie temu muszę zapobiec" ("But in time she'll know it all and that I must prevent").

Masz dowód co do motywu Sylvio.

Nagraj trzecią część dowodu: morderca ma broń w swoich rękach. Kliknij aby wrócić do widoku domu. Przenieś kamerę do pokoju Colin i kliknij. Poczekasz około 10 sekund na początek sceny, a następnie, po kliknięciu, przeniesiesz się na widok domu. Przenieś "celownik" kamery do pokoju Petera i kliknij. Po około czterech sekundach rozpocznie się scena. Oglądaj ją (najpierw będziesz musiał obserwować Rachel z Peterem) aż do momentu, gdy Sylvio przyjdzie po krawat, odwróci się i odejdzie.

Masz dowód, że Sylvio ma narzędzie zbrodni w rękach.

Zapobiegnij zbrodni nie zabijając nikogo. Kliknij, aby wrócić do widoku domu. Przenieś kamerę na zewnętrzny kraniec ekranu i kliknij, aby wrócić do kabiny obserwatora. Weź broń, podobnie jak w scenariuszu pierwszym. Przenieś teraz celownik na pokój Elizabeth i kliknij. Przenieś myszkę na prawo, aby załadować strzelbę (celownik stanie się czerwony, usłyszysz dźwięk ładowania). Poczekaj aż kamera zwróci się na prawo, aby zobaczyć, że Sylvio znika z Twojego pola widzenia. Wtedy szybko, gdy celownik strzelby nie jest "nastawiony" na nikogo - strzelaj.

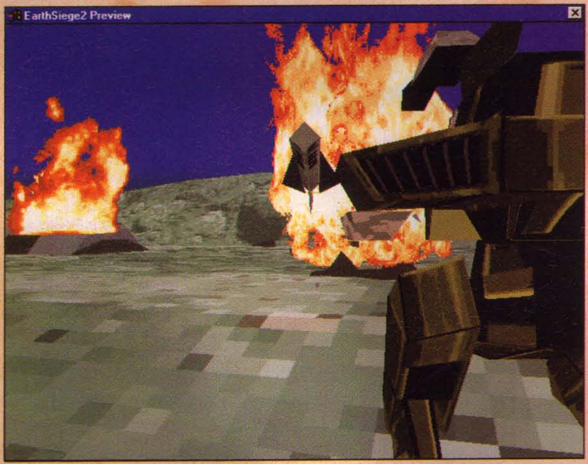
Nie dopuściłeś do morderstwa, nie zabijając mordercy, pokazując tym samym dowody jego winy.

Tipsomania

Battle Arena: Toshinden

Podczas gry wpisujesz FUNNYHEADS, a walczący otrzymują duże głowy, LIFEISUNFAIR - możesz używać klawiszy numerycznych, aby wykonywać specjalne ruchy, GIMMEJIM - pozwala wybrać mistrzów, VIRTUAL1 - zmienia perspektywę na widzianą oczami gracza (dzięki opcjom menu i dostosowaniu kąta kamery wracasz do normalnego widoku).

EarthSiege 2

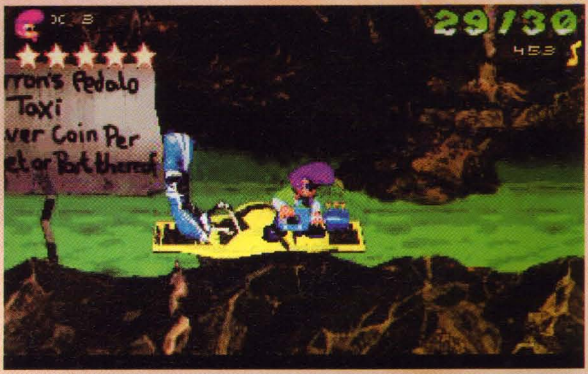


Aby uaktywnić pomoce, musisz stworzyć skrót do EartSiege 2 przy pomocy komendy "D:\SIERRA\ES2\Es.exe-SPRUNKNOWN" i następnie uruchomić nim grę. Klawisze Alt+& dają Ci możliwość słuchania ogłoszeń i ostrzeżeń w kokpicie, Alt+klawisze kursora góra-dół przenosi Twojego Herca o dwanaście metrów w wybranym kierunku, Alt+klawisze kursora lewy lub prawy - przenoszenie i obroty w wybranym kierunku, Ctrl+N - widzisz bitwę z perspektywy wojowników, razem ze strukturami, naciśnięcie Alt+N pozwala przełączać między wojownikami a strukturami, Alt+Ctrl+N - unicestwia jednego, znajdującego się najbliżej Ciebie wroga (tej opcji możesz użyć wielokrotnie, ale nie zniszczysz przy jej pomocy wszystkich baz), Alt+Ctrl+S - powoduje, że pojawia się kilka tekstur z Hercami, Alt+S - zatrzymuje inteligencję - dzięki powtórnemu wciśnięciu kombinacji gra wraca do normalnego stanu, Alt+klawisz numeryczny+odpowiedni klawisz - pojedynczy ruch w grze wczasie, gdy uaktywniłeś opcję Alt+S.

Earthworm Jim

Aby uzyskać pomoc, wpisz odpowiednie układy znaków: ITSAWONDERFUL: dodatkowe życie, POPQUIZHOTSHOT: tysiąc dodatkowych pocisków ONANDONANDON: trwa największa liczba gry SLAUGHTERHOUSE: dostęp do pierwszych pięciu poziomów w menu File HATMAN: sprawia, że Jim staje się zastygłą figurą IDDQD i IDKFA pokazują dodatkowe ekrany z ekstra dodatkami.

Johnny Bazookatone



Hasła do poszczególnych poziomów: Poziom 1 (Więzienie) - ZARTACLA, Poziom 2 (Hotel) - RINGMYBEL, Poziom 3 (Kuchnia) - SCRAMBLED, Poziom 4 (Szpital) - ANASTHETIC, Poziom 5 (Apartament) - ETAGSLLEH.

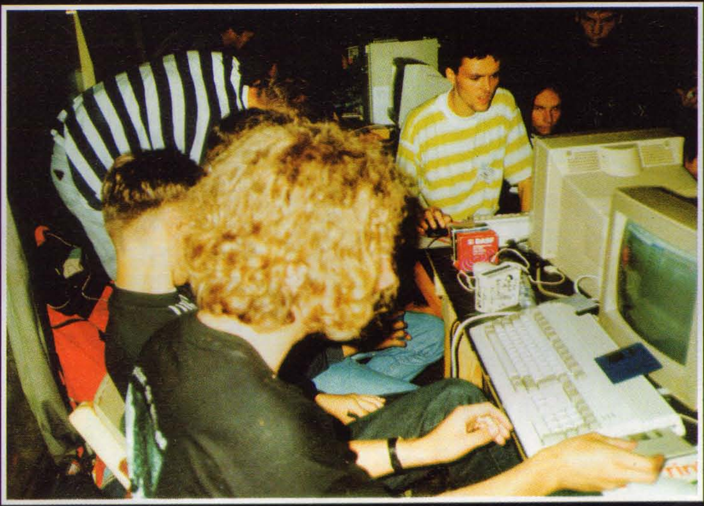
Rayman

Po wpisaniu kom0ogdk otrzymujesz z powrotem pięć żywotów, z kolei b76b7081 daje Ci dostęp do ukrytej gry (Breakout), napisz 2x2rmfmf, a będziesz miał siłę Złotej Pięści, trj8p - daje Ci 99 żywotów, o8feh - zwycięstwo na danym poziomie i przejście na następny, potęga Raymana pojawia się po wklepaniu en5gol2g, a 4ctrepfj daje dostęp do wszystkich sześciu światów.

WSZYSTKIE CENY ZAWIERAJĄ VAT
Z TAJEMNICZYM KUPONEM 5% TANIEJ
PC cena: 25.00 zł
TWÓJ Windows95
Pierwsza w Polsce płyta poświęcona nowemu Win 95. Polski program zarządzający oraz zrozumiałe opisy pozwolą dobrze się bawić nawet początkującym użytkownikom. Płyta zawiera prawie 0 MB danych.
PC cena: 25.00 zł
Z INTERNETU PO POLSKU
Zawartość płyty to 600 programów, wśród nich 150 MB gier i 350 MB użytkowych. Płytę wyróżnia bardzo staranna selekcja programów.
PC cena: 25.00 zł
BEZ DŻOJSTIKA NIE DOTYKAJ
ZESTAW GIER
Wbrew sugestiom tytułu jest to zestaw doskonałych gier nie tylko na dżojstik. Słowem mnóstwo zabawy za niewielką cenę.
PC cena: 25.00 zł
Sex 4 you
Brak słów. To trzeba zobaczyć.
SPRZEDAŻ TYLKO DLA DOROSŁYCH
BIBLIOTEKA PROGRAMISTY
GRY 48
POLSKIE PROGRAMY
NOWOŚCI
PC cena: 25.00 zł
Płyty z Mangą w cenie 45.00 zł sztuka
KOREPETYTOR
cena: 25.00 zł
KOREPETYTOR z fizyki
cena: 25.00 zł
SKLEPY BEZ ZAWYŻONYCH CEN:
• Gdańsk „Amicomm", ul. Kartuska 245 • Warszawa D.H. Jupiter Centrum, ul. Towarowa • Katowice „Scanmet", ul. Rożdzieńskiego 188 • Legnica, DH „Madex", ul. N.Marii Panny 2 • Lubań Śl. WDH, ul. Tkacka 1 • Opole, DH „Opolanin", pl. Teatralny 13 • Rybnik Sklep ul. Korfantego 2 • Rzeszów, „Avalon", ul. Targowa 1/1104
POLSKIE FONTY
PC cena: 69.00 zł
PRZY ZAKUPIE 3 TYTUŁÓW KOMPAKTOWA NIESPODZIANKA OD FIRMY
POSZUKUJEMY DYSTRYBUTORÓW I SPRZEDAWCÓW, GWARANTUJEMY ATRAKCYJNE PROWIZJE
EXE
TYLKO U NAS TAAK TANIO
KOSZTY WYSYŁKI ZAWSZE 5 zł
PC cena: 25.00 zł
TWÓJ WINDOWS 95
PROGRAMY UŻYTKOWE
PC cena: 25.00 zł
TWÓJ Windows95
część III
PROGRAMY UŻYTKOWE I GRY
PC cena: 25.00 zł
edukacyjna kolekcja
Najnowsza kolekcja programów edukacyjnych. Matematyka, chemia, fizyka, język niemiecki, francuski, hiszpański, angielski, nauka szybkiego pisania, ciekawostką są programy do nauki i pracy z chińskim.
PC cena: 25.00 zł
PROGRAMY I GRY EDUKACYJNE
PC cena: 25.00 zł
Magia Języka
PC CDROM
Zestaw programów wspomagających naukę języków obcych. Znajdziesz tu pomoc w nauce czytania, pisania i wymowy, ponadto słowniki, tezaurusy, gry i zabawy językowe, analizatory składni, nietypowe edytory, i
PC cena: 25.00 zł
ene due rabe
GRY I PROGRAMY DLA DZIECI
Płyta w całości przeznaczona dla najmłodszych. Znajdziesz tutaj gry, programy do nauki języków, programy do rysowania, muzykowania i zabawy, zrozumiałe opisy i prosty w obsłudze program pomagaj w użytkowaniu
PC cena: 25.00 zł
Z INTERNETU PO POLSKU !
PROGRAMY UŻYTKOWE
Kontynuacja najlepiej sprzedawalnej kolekcji oprogramowania dla Windows95, Windows i MSDOS. Wszystkie programy z polskimi opisami. Wysoka jakość i duża selekcja przy doborze zamieszczonych programe
PC cena: 25.00 zł
SKARBIEC MUZYKA
Pierwsza w Polsce płyta dla muzyków przygotowana przez prawdziwego profesjonalistę muzyki komputerowej. Zawiera niepowtarzalną kolekcję instrumentów, sampli, programów i modułów wykorzysty rawdziwym w .

Intel Outside III party

W dniach 30-31.08.96 odbył się w warszawskim klubie Stodoła kolejny zlot komputerowych maniaków zwany popularnie INTELEM. To już trzecie party zorganizowane przez grupę UNION. Tym razem na imprezę zjechało się 800 osób- jak na razie jest to największa ilość uczestników tegorocznych zlotów. Jednak organizatorzy spodziewali się znacznie większej frekwencji (w zeszłym roku na to samo party przyjechało ponad 1000 osób!), tym bardziej że teraz miało to być party dla posiadaczy Amigi i PC. Trzeba przyznać, że tym razem nie było problemów z dostaniem się do środka. Punktualnie o 9 otwarto party-place i po uiszczeniu 25 zł można było cieszyć się imprezą. Przy wejściu otrzymałem identyfikator i kartę do głosowania a następnie został em wpuszczony do głównej sali gdzie znajdowały się wszystkie przywiezione komputery i gdzie odbywały się zaplanowane konkursy. Wrażenie robił duży wspaniały system nagłośnieniowy i ekran kinowy, na którym non-stop wyświetlano filmy i animacje komputerowe. Już od rana czas był wypełniony maksymalnie. Kto chciał, mógł wstąpić do MANGA-ROOM, gdzie ROOT pokazywał najnowsze japońskie bajeczki. Innych czekały crazy-compoty w stylu łamanie płyty głównej "peceta", klata kompo, czy też randka w ciemno z panną gotową na "każde wyzwanie". Organizatorzy sprowadzili także dwa zespoły, które bawiły ponad dwie godziny partowiczów muzyką RAP i INDUSTRIAL. Dla wszystkich znudzonych i spragnionych pozostawał jeszcze barek z pysznym piwkiem i przekąską (niestety otwarty tylko do 23.00). Atrakcją (dla amigowców) można także nazwać wizytę pana Marka Pampucha (red. nacz. magazynu "Amiga"), który dzielnie walczył i odpierał zarzuty wszystkich niezadowolonych czytelników. Aha... party odwiedził też KAZIK STASZEWSKI... znacie go?



Teraz przejdźmy do najważniejszej części całej imprezy... czyli competitions! Konkursy rozpoczęły się późnym wieczorem a skończyły dopiero o 9 rano. Jako pierwszy (tradycyjnie) odbył się compot muzyczny. Muzyki podzielono na dwie kategorie: 4-kanałowe i wielokanałowe (tworzone na pecetach i na amigowym programie DIGI BOOSTER, który zyskuje sobie coraz większe uznanie wśród użytkowników). Do pierwszej kategorii zgłoszono ok. 70 prac, z czego wyselekcjonowano 17, natomiast multichanelów było 28 (nie przeprowadzono selekcji). Poziom prezentowanych prac nie był żenujący, lecz nie był też najwyższych lotów. Tu można zarzucić organizatorom brak konsekwencji: nigdzie w zaproszeniu nie wspominano o skracaniu utworów, a podczas konkursu puszczano zaledwie pierwsze dwie minuty i wielu muzyków było wściekłych, gdyż ich utwory dopiero się rozkręcały. :(Zwycięzcą w 4-kanałowcach okazał się mało znany muzyk KOBI, natomiast w multi wygrał XTD (chodź przy oficjalnych wynikach podano zupełnie inną osobę... o co w tym chodzi to tylko organizatorzy i XTD wiedzą!).

Zaraz po muzyczkach pokazano grafiki (gfx-compo). Grafiki wykonano zarówno na Amigach jak i PC - poziom jak zwykle bardzo wysoki, chodź tu też nie odbyło się bez ekscesów. Podczas ogłaszania wyników wyszło na jaw, że rysunek lokujący się na trzecim miejscu jest zeskanowany z albumu znanego zachodniego grafika i w związku z tym musi być zdyskwalifikowany! Zrobiło się małe zamieszanie i w końcu nawet organizatorzy nie bardzo wiedzieli, kto zajął to trzecie miejsce. W RAY-COMPO (grafika 3d) wystawiono ok. 20 prac, z czego tylko nieliczne były naprawdę dobre. Niestety organizatorzy nie udostępnili wszystkich prezentowanych prac i na naszym CD znajdziecie zaledwie garstkę RAY'ów.

Następnie pokazano Video-dema (VHS-COMPO). Zgłoszono tylko dwie prace, z czego jedna była totalnym nieporozumieniem (głupkowaty amatorski film z pomysłem skradzionym z dema wystawianego na ostatnim THE PARTY). Natomiast drugie demo (grupy UNION) było naprawdę profesjonalnym teledyskiem ze wspaniałą, techno-muzyczką i odpowiednimi renderowanymi animacjami. Nic więc dziwnego, że wygrało z ponad trzykrotną przewagą punktową.

Po trzy godzinnej przerwie, spowodowanej awarią rzutnika odbył się najważniejszy konkurs: DEMO COMPO. O godzinie 7.30 pokazano dema wykonane na PC. Wystawione prace reprezentowały albo wysoki poziom albo totalne dno, nie było dem średnich (co w sumie jest pozytywnym objawem, gdyż ci którym się chciało, udowodnili, że potrafią tworzyć dema na poziomie nie odbiegającym od zachodniego). W tej konkurencji pierwsze miejsce zdobyła grupa PULSE demem CONTACT, które charakteryzowało się naprawdę dobrymi efektami, dziwaczną ale efektowną grafiką i całkiem niezłą muzyką (zresztą zobaczcie sami, przy czym lojalnie ostrzegam, że jeśli nie posiadacie karty muzycznej Gravis to nie nacieszycie się muzyką).

Zaraz po demach pokazano intra 64K i 4K, w których programiści mieli trudne zadanie - pokazać jak najwięcej dobrych efektów, zajmując przy tym jak najmniej pamięci komputera. W kategorii PC 64K pierwsze miejsce zajął PEARL, natomiast na Amidze wygrała grupa FLOPPY (która zajęła też drugie miejsce kolejnym intrem).

Nadszedł w końcu AMIGA DEMO COMPO, który cieszył się zainteresowaniem największej grupy partowiczów (gdyż Amigowców zjechało się zdecydowanie najwięcej). Wszystkie produkcje odpalano na AMIDZE 1200 z dopalaczem (BLIZZARD 60), dzięki czemu programiści nię byli ograniczeni prędkością komputera i mogli tworzyć naprawdę skomplikowane efekty. Poziom prezentowanych dem był wysoki, toteż było co oglądać. Wystawiono ponad 15 prac, z czego tylko niektóre znacznie odbiegały od dem prezentowanych na party zagranicznych. Ostatecznie wygrała produkcja grupy IMPULSE (goście z Węgier) demem, które posiadało niesamowite, skomplikowane wektorówki, bardzo fajne rysunki autorstwa BEASTa i RENDALa, a także dynamiczną, stwarzającą klimat muzykę.

Tegoż samego dnia (a była to niedziela) koło godziny 13.00 ogłoszono wyniki i rozdano nagrody. Jak już wspominałem nie obyło się bez bałaganu. Organizatorzy zaliczyli tu kilka poważnych wpadek. Przede wszystkim w wynikach pomieszano ksywy autorów z nazwami ich produkcji, co spowodowało dezorientację uczestników party (do tej pory trudno mi precyzyjnie określić, czy w rezultatach danej kategorii podany jest autor czy też tytuł dzieła). W przypadku music-compo i gfx-compo poprzekręcano końcowe zestawienia, no i największa porażka to fakt, że nie przyznano obiecanych w zaproszeniu nagród (organizatorzy tłumaczyli się... małą ilością przybyłych (!!!??)). Tzn. nagrody były ale dużo niższe od odbiecanych, co spowodowało pewne rozgoryczenie wśród nagrodzonych.

Podsumowując party było udane (można wręcz stwierdzić, że najlepsze z wszystkich tegorocznych). Całe wrażenie psuje jednak końcówka, takie zamieszanie i zamęt nie powinny mieć miejsca na żadnej tego typu imprezie. Mam jednak nadzieję, że kolejne zloty party-zantów odbędą się bez podobnych ekscesów. Może organizatorzy party (zapowiadanego nieoficjalnie na początek listopada przez grupę ANADUNE) ustrzegą się takich błędów i zrobią w końcu imprezę do której nikt nie będzie mógł się doczepić... czego sobie i Wam życzy:

VISITOR

Swapper *dokończenie*

- standard letter - to list wysyłany bez zmian (lub z bardzo niewielkimi zmianami) do wszystkich kontaktów. Stosujemy je raczej tylko wtedy, gdy nie mamy innego wyjścia (np. zawaliliśmy wskutek egzaminów swappowanie i za pomocą standard letterów odnawiamy swoje kontakty).

Adresy swapperów znaleźć można w magazynach dyskowych, gdzie zamieszczają swoje „advertsy" czyli ogłoszenia swapperskie. Tam też możecie zamieszczać swoje ogłoszenia. A oto słowniczek podstawowych terminów używanych w advertsach

- no delay - masz gwarancję, że będziesz szybko otrzymywał listy - 100% reply - duża szansą (choć mimo wszystko nie 100%, że otrzymasz odpowiedź na swój pierwszy list). - elite swapping - czyli początkujący lub mało zaawansowany swapper nie ma tu co szukać... - no beginners - j/w, ogłoszeniodawca poszukuje kontaktów z już zaawansowanymi swapperami - only foreigners - czyli ogłopszeniodawca czeka na kontakty tylko z ludźmi zza granicy - no disk - no reply - jeśli chcesz uzyskać odpowiedź wyślij wraz z listem dyskietkę. - friendly swapp - o, tu masz spore szanse...

Jak zacząć karierę swappera? Oto mały poradnik: najpierw spisz sobie kilka(naście) adresów z advertsów, szczególnie tych gdzie autorzy zapewniają, że „100% reply", „100% answer", „disc = 100% answer" i „friendly swapp". Następnie napisz list - staraj się by przykuł on uwagę czytającego, by był ciekawy i oryginalny - w ten sposób znacznie zwiększasz swoje szanse na uzyskanie odpowiedzi. Do listów załącz przynajmniej po 1 dysku. Jeśli posiadasz jakieś scenowe produkcje to nagraj je na te dyski (tu uwaga: nie radzę nagrywać dem czy intr, ponieważ i tak na pewno ci swapperzy już je posiadają. Można natomiast bez większego ryzyka nagrać dobre moduły; nawet 2-3 letni, ale dobry moduł jest zawsze mile widziany. Nie nagrywaj gier!!!).

Teraz już tylko pozostało ci rozesłanie listów wraz z dyskietkami i oczekiwanie na odpowiedź. Niewątpliwie jakaś część dyków (30-70%) wróci do Ciebie z nagranym stuffem (lub chociaż z odmową nawiązania swappu). Musisz z góry pogodzić się z utratą części dysków - cóż, taki jest los początkującego. Nie obrażaj się gdy ktoś odmówi swappowania - pamiętaj, że swapperzy są zwykle ludźmi bardzo zalatanymi i niekiedy nie mogą już nawiązywać nowych kontaktów, ponieważ z trudem obsługują te, które już posiadają. Naturalnie możesz po jakimś czasie (2-3 tyg. od wysłania listu) upomnieć się o wysłany dysk - zdarza się bowiem, że przesyłka ginie w drodze - ale nie rób komuś awantur za to, że „podprowadził" ci dysk. Utrata dysku(ów) to po prostu jakby „frycowe" płacone przez nowicjuszy. Mając już jakiś konkretny stuff, znacznie zwiększasz swoje szansę na uzyskanie nowych kontaktów. Mając już kilka kontaktów możesz starać się o przyjęcie do jakiejś grupy (często zresztą ktoś sam ci to zaproponuje) - i tak oto zrobiłeś pierwszy krok na scenie. Reszta zależy już tylko od ciebie!

SMUGGLER'96

Galeria Yogi *dokończenie*

R-Co sądzisz o amigowej scenie?

Y-W tej chwili rozkład. Na rynku brak nowych typów Amigi i odpowiedniego oprogramowania. To wcale nie przyciąga nowych użytkowników (potencjalnych scenowców).Wielu moich kolegów sprzedaje swoje komputery, by przerzucić się na PC.

R-Czy i Ty myślisz o kupnie PC?

Y-Być może tak, ale nie zamierzam pozbywać się swojej Amisi. W najbliższym czasie mam nadzieję rozbudować swój sprzęt o kartę graficzną CYBER VISION i to wszystko wrzucić do obudowy tower. Jeżeli już się zdecyduję na "grzyba" to tylko z myślą o pracującej rodzinie (wiesz WORD, EXCEL)... jednak nie do grafiki.

R-Czy poza sceną, wykorzystujesz swoje umiejętności?

Y-Tak, zajmuję się oprawą graficzną internetowego HOST'a WWW, poza tym tworzę grafiki do gierek.

R-Ok... na koniec może parę słów do wszystkich tych, którzy dopiero zabrali się za rysowanie i mają ambicję bycia dobrym grafikiem?

Y-Rysujcie, rysujcie, rysujcie! Ktoś kiedyś powiedział, że trening czyni mistrza i ja się z tym w zupełności zgadzam. Nie zniechęcajcie się początkowymi porażkami (następnym razem będzie lepiej).

Serdecznie dziękujemy za wywiad, życzymy Ci dalszych sukcesów w branży i mamy nadzieję, że Twoje rysunki jeszcze nie raz zagoszczą na łamach naszego pisma.

VISITOR

Doom Reality:
konkurs od kuchni

Zgodnie z oczekiwaniami, w odpowiedzi na nasz konkurs ogłoszony w drugim numerze CDA napłynęło wiele prac - stworzonych samodzielnie przez Was nowych WAD-ów - poziomów do uwielbianego DOOM-a.
W niniejszym numerze wraz z podsumowaniem konkursu Doom-Reality nie zamykamy jednak tematu. Wprost przeciwnie. Ponieważ nasza inicjatywa spotkała się z takim zainteresowaniem i doprowadziła do tak interesujących wyników, postanowiliśmy ją rozszerzyć. Poniżej znajdziecie szczegóły.
A teraz przystąpmy do omówienia zgłoszonych prac. Chyba największą przyjemność sprawiło nam to, że większość WAD-ów została stworzona przez amatorów, młodych "doomowiczów". Nie było tu prawie dzieł "starych wyjadaczy" doomowego chleba, specjalistów od szaleństw po korytarzach, piwnicach, odpalania wyrzutni rakiet, ładowania plasma-gun itd. Przeważnie były to pierwsze WAD-y w Waszym życiu (okazywały się one dzięki temu pełne zalet). Cieszy nas, że w dodatku poziomy te stworzone zostały "na nasze zlecenie" - z okazji naszego konkursu. Mamy nadzieję, że nie są to ostatnie dzieła - że jest to dopiero początek Waszej znakomitej kariery jako koderów, deweloperów w takim iD Software. Zanim jednak obok nazwisk Johna Carmacka i Johna Romero, przy kolejnej wersji Quake'a zobaczymy jakieś polskie nazwiska, proponuję przyjrzeć się wybranym poziomom wykonanym w ramach konkursu. Najpierw poziomy, które odwołują się bezpośrednio do mitologii DOOM-a - Rozprawa z piekłem. Chodzi tu o różne konfiguracje nazwy "piekło". Maciek Wojciechowski stworzył WAD Hell. Po napisaniu 'doom2 -file hell.wad' i wystartowaniu poziomu w oczy rzuca się przede wszystkim zdolność autora do ciekawego "zagospodarowania przestrzeni". Bieganie z shotgunem ma miejsce w otoczeniu różnych pomieszczeń, piwnic, korytarzy układających się na nieźle zaprojektowane jednostki - budynki. Jest to jeden z tych WAD-ów, gdzie widać inżynierski talent twórcy. Równie zdolny jest Marcin Flis, który w WAD-zie zatytułowanym po prostu Piekło, umieszcza nas od razu w sieci ciekawych przejść i teleporterów. Autora cechuje wielka wyobraźnia przestrzenna, którą widać w sposobie połączenia mroków piwnic z otwartą przestrzenią placów "na zewnątrz" budynków. Wyobraźnia ta jest najczęściej zabójcza dla gracza, który od razu spotyka "śmietankę towarzyską" z DOOM-a: pająki, kościotrupy, kozły, hitlerowców a'la Wolfenstein itp. Ten trudny poziom ma jednak świetne zakończenie, dla którego warto zginąć te kilkadziesiąt (!) razy. Hades Przemysława Stankiewicza jest równie wyczerpujący. Mamy tu sadystyczne i niezdrowe środowisko pełne latających kul ognia i siarki walących się na głowę gracza z każdej strony. Ale nie przejmujmy się - pan Przemysław ma dla nas nagrodę - w pierwszym pomieszczeniu znajdziemy jedną (!!!) apteczkę (zabawne, prawda?). Ten sam autor dostarczył nam jeszcze inne WAD-y. Duży Bart666 to swoisty majstersztyk. Może konkurować z poziomami samych twórców Dooma - jest dojrzały i niekonwencjonalny (poza rzezią - notabene jej dawki dostarczane nam przez uczestników konkursu w ich produkcjach prawie zawsze osiągały graniczne wartości). Co zauważamy przede wszystkim (poza wylatującymi zza ścian kulami ognia) to świetna architektura i wystrój wnętrz i rozbudowany system teleporterów (kolejny nawias - często nasi autorzy mieli kłopoty z rozmieszczeniem teleporterów - nieraz na mapie nie ma zakończonych sekwencji przenoszenia się, co sygnalizuje EdMAp - pan Przemysław takich kłopotów nie miał). Bart666 jest bardzo trudny i często zostajesz "stuck" (nie jestem pewny, czy jest to zaleta WAD-a...). W Factory ten sam twórca prezentuje kolejne ciekawe rozwiązania, wśród których perełką jest zapewne "baraszkowanie" (najczęściej z fatalnymi skutkami) pomiędzy kadziami ze żrącymi cieczami. Wszystko to odbywa się w trybie "green turbo". Tomasz Wiński przysłał nam WAD MK2. Jest to jednak (zwłaszcza w części z "taśmą produkcyjną" przywołującą na myśl Barrels z "dwójki") dużo bardziej krwawy od Mortal Kombat 2. Może tylko za szybko da się go ukończyć. Death Michała Sachejko to poziom przede wszystkim do deathmatchu. Jest tu dużo rozległych terenów z ogromnymi pomieszczeniami. Mimo wszystko brakuje tu sekretnych przejść i teleporterów. Chyba tylko dla koneserów... Od Marka Kuźmińskiego otrzymaliśmy WAD pod tytułem Maximum Death. Zaprawdę - nazwa adekwatna do rzeczy! Duże pole walki, krwawo. Każdy krok to poruszenie czegoś, otwarcie pomieszczenia, wywołanie przejścia i - niestety - kolejnych zagrożeń życia. Moim zdaniem Maximum Death jak i drugi produkt tego samego autora - Future - są zbyt linearne i nadają się właściwie do cieszenia się tylko jedną z cech Doom-a: totalną "nawalanką". Nie trzeba niczego szukać i zwiedzać świata: po prostu załaduj shotguna i w drogę! Daniel Łysiak to miłośnik zieleni. Swoją miłość do świata przyrody i ciągotki ekologiczne przełożył na język bajtów i zaprojektował mapy - Balgiria i Balgiria II. W obydwu przypadkach jest to mordowanina wśród usłanych drzewami, sielskich terenów. WAD-y te należy jednak wyróżnić - przede wszystkim są one najbardziej "doomowate". Trudność polega tu bowiem na odpowiednim dobraniu kombinacji Fire i Strafe i przeżycie w potoku siarki, ognia i rakiet, jak i na skupieniu się na szukaniu przejść i pomieszczeń z ukrytymi tam przedmiotami i kluczami. Ten morderczy labirynt może z powodzeniem być włączony do Doom.wad jako integralna część gry. Pana Daniela postanowiliśmy ogłosić zwycięzcą konkursu. Otrzymuje od nas grę, o której najbardziej kompetentnie wyrazić się może jedynie znawca Doom-a - Witchaven II: Blood Vengeance. No dobrze, skoro zacząłem już ogłaszać wyniki, przystąpmy teraz do dalszej części "dekorowania mistrzów". Prawie na tym samym poziomie, co pierwsze miejsce, na naszym podium znajduje się schodek oznaczony nr 2. Wstępuje na niego Przemysław Stankiewicz. Otrzymuje pakiet The Day of Dark Forces - tysiące nowych poziomów do gier doomowych, kolekcja edytorów i różnych narzędzi oraz parę doomowatych gier. Na trzecim miejscu uplasował się Maciek Wojciechowski. Za swoje dzieło otrzymuje od nas wspaniały kompakt z edytorami poziomów, nowymi teksturami, muzyką itp. Doom Explosion. Poziomy uczestników, które jakoś się wyróżniają i nie zawierają błędów (również tych, które nie miały w sobie wirusów - ci, do których się to odnosi: macie szczęście, że sprawdzanie dyskietek programami antywirusowymi u nas w redakcji stało się naszą drugą naturą, ale ciekawe, co z tablicami partycji Waszych twardych dysków?) umieszczamy na ich chwałę na naszej płytce.
Teraz sprawa kolejnego konkursu. W przyszłym numerze CD-Action Zabawa polega na zaprojektowaniu samodzielnie poziomów do tych wszystkich "Warcraftów", "Hereticów" itp. Do "Doomów" oczywiście też. Możecie edytować i dowolnie zmieniać wszystko: mapy, tekstury, muzykę. Oprócz chwały wiecznej - znalezienie się na naszym kompakcie, macie szansę na otrzymanie nagrody, która spowoduje również doczesną uciechę: pełnowartościowe produkty - gry, narzędzia, programy na CD-ROM-ach. Nie ma na co czekać.

Morowe powietrze otaczające gracza w Hadesie pana Przemysława Stankiewicza.

Tu przeciwnie - pan Daniel Łysiak to przecież miłośnik przyrody.

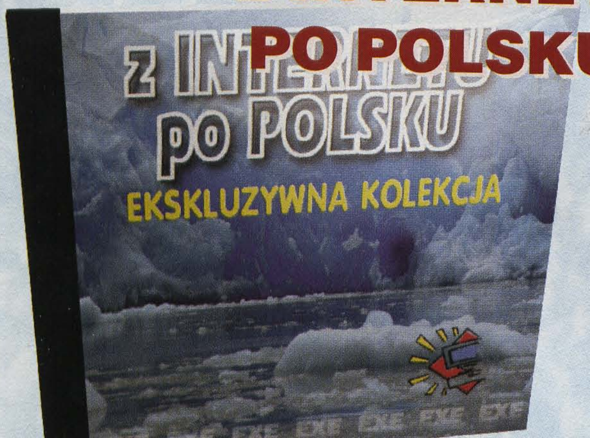
Dzieło Maćka Wojciechowskiego. Szkodliwa sielanka.

Prawdziwa bomba dla prenumeratorów

Zaprenumeruj CD ACTION, a otrzymasz dodatkowo jedną płytę CD ROM*. W sumie otrzymasz SIEDEM płyt !!! Oszczędzasz 25 złotych. Ale to dopiero początek! Możesz otrzymać dodatkowo DWIE płyty CD ROM**. Tak, tak to nie pomyłka. To w sumie czternaście krążków CD !!! Tym razem zaoszczędzisz 50 złotych.
Podaj choć jeden powód by nie wykorzystać tej bombowej oferty.

* dla osób podejmujących prenumeratę sześciomiesięczną.
** dla osób podejmujących prenumeratę dwunastomiesięczną.

Z INTERNETU PO POLSKU



1

Zawartość płyty to 600 programów, wśród nich 150 MB gier i 350 MB użytkowych. Płytę wyróżnia bardzo staranna selekcja programów.

2

Zamawiam prenumeratę miesięcznika
PC SHAREWARE
od numeru ...../..... (numer/rok)
☐ sześć numerów 36,00zł

Zamawiam prenumeratę miesięcznika
CD-ACTION
od numeru ..../....... (numer/rok)
☐ trzy numery 28,50zł
☐ sześć numerów 57,00zł
☐ dwanaście numerów 114,00zł*
☐ numery archiwalne ....

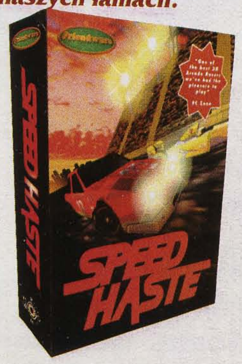
* Wraz z prenumeratą, otrzymasz dodatkowo 2 płyty CD

.... podpis zamawiającego

Zamawiam prenumeratę miesięcznika
PC SHAREWARE
od numeru ...../..... (numer/rok)
☐ sześć numerów 36,00zł
Zamawiam prenumeratę miesięcznika
CD-ACTION
od numeru ..../....... (numer/rok)
☐ trzy numery 28,50zł
☐ sześć numerów 57,00zł
☐ dwanaście numerów 114,00zł*
☐ numery archiwalne ....
* Wraz z prenumeratą, otrzymasz dodatkowo 2 płyty CD
.... podpis zamawiającego

Zamawiam prenumeratę miesięcznika
PC SHAREWARE
od numeru ...../..... (numer/rok)
☐ sześć numerów 36,00zł
Zamawiam prenumeratę miesięcznika
CD-ACTION
od numeru ..../....... (numer/rok)
☐ trzy numery 28,50zł
☐ sześć numerów 57,00zł
☐ dwanaście numerów 114,00zł*
☐ numery archiwalne ....
* Wraz z prenumeratą, otrzymasz dodatkowo 2 płyty CD
.... podpis zamawiającego

To stanie się regułą!!! Ponownie, jak w tym miesiącu, w każdym numerze wśród prenumeratorów naszych obydwu tytułów - CD Action i PC Shareware będziemy losowali specjalne prezenty od redakcji: same atrakcje, same nowości - programy, o których przeczytasz na naszych łamach.



"SPEED HASTE"

"MULTIPACK"

Instrukcja obsługi Cover Menu

Płyta CD zawierająca programy działające pod kontrolą systemu operacyjnego DOS została wyposażona w specjalnie w tym celu stworzony system menu. Stali czytelnicy naszego magazynu z pewnością pamiętają kłopoty z nie najlepiej działającymi menu zamieszczanymi na poprzednich krążkach. Tym razem mamy nadzieję, że program okaże się niezawodny, chociaż po raz kolejny zmuszeni byliśmy skorzystać z wersji prototypowej. Z uwagi na pośpiech towarzyszący jej powstawaniu programiści nie zdążyli uwzględnić możliwości obsługi myszką. Wyboru odpowiedniego elementu kontrolnego lub pozycji z listy dokonujemy zatem za pomocą kursorów, zaś akceptacji klawiszem ENTER. Poniżej podajemy w punktach sposób postępowania z płytą CD Action 5A.

1. Włóż płytę do napędu.
2. Wpisz D: po czym wciśnij ENTER;gdzie D oznacza symbol, pod którym został zainstalowany CD ROM.
3. Jeżeli Twój komputer jest wyposażony w conajmniej 4 MB pamięci RAM i kartę graficzną obsługującą standard VESA, wpisz **start.exe** ENTER, w przeciwnym razie **start.exe low** ENTER.
4. Teraz należy wybrać kategorię tematyczną spośród wymienionych (Gry, Programy, Scena, Shareware) i potwierdzić klawiszem ENTER.
5. Zostanie wyświetlona lista programów należących do wybranej kategorii. Za pomocą strzałek znajdujących się u góry i u dołu listy przewijamy ją (gdy podświetlona jest strzałka w górę, wciśnięcie ENTER powoduje przewijanie listy w kierunku pozycji wcześniejszych, gdy strzałka w dół - w kierunku końca listy), zaś wciśnięcie klawisza ENTER, gdy podświetlony jest któryś z programów powoduje uruchomienie go lub rozpoczęcie instalacji.
6. Wyjście z programu następuje po kilkakrotnym wciśnięciu klawisza ESCAPE. Uwaga. Dla systemu Windows 95 nie jest wskazane uruchamianie menu w trybie sesji DOS, lecz podczas startu systemu przytrzymać klawisz F8 i z listy dostępnych opcji wybrać "Tylko wiersz poleceń" lub "Poprzednia wersja systemu MS DOS". Proszę zwrócić uwagę na to, czy w systemie DOS zainstalowany jest sterownik CD ROMu (przy instalacji Windows 95 automatycznie dodawane są tylko polecenia ładowania sterownika do plików startowych tego systemu).

Cover dysk CD Action zawierający programy przeznaczone do pracy w środowisku Windows i Windows 95 został wyposażony w niezwykle proste menu startowe, pozwalające na przeglądanie, instalację lub uruchamianie wspomnianych aplikacji bezpośrednio z płyty. Tym razem staraliśmy się, by program był przede wszystkim niezawodny - niekoniecznie szczególnie efektowny, w związku z czym posiada on ubogą oprawę wizualną. Poniżej zamieszczamy wskazówki dotycząc sposobu użytkowania płyty.

1. Włóż płytę CD Action zawierającą programy dla Windows i Windows 95 do napędu.
2. Uruchom menedżera plików (Windows 3.x), eksploratora (Windows 95) lub inny program zarządzający systemem plików i odszukaj symbol, pod którym zainstalowany jest Twój CD ROM.
3. Wyświetl listę plików znajdujących się na kompakcie.
4. Odszukaj zbiór start.exe i uruchom go.
5. Pojawi się okno, w którym u góry znajdują się zakładki symbolizujące podział programów na grupy tematyczne: Programy użytkowe, Gry i Shareware. Kliknięcie na jednej z nich powoduje wybór odpowiedniej grupy tematycznej.
6. Z listy programów należących do danej grupy wybierz interesującą Cię pozycję i podświetl ją klikając na jej nazwie.
7. Kliknij klawisz Start, który rozpoczyna proces instalacji lub uruchamia program.
8. Wyjście z menu następuje po kliknięciu na klawiszu Koniec.

Na koniec dwie informacje dla użytkowników MS Windows 95.

I. Menu zostanie uruchomione automatycznie po włożeniu płyty do napędu cd-rom.
II. Do uruchomienia niektórych spośród programów zawartych na płycie wymagana jest wcześniejsza instalacja sterowników DirectX, jest on kilkukrotnie nagrany na krążku.

PROSZĘ ZWRÓCIĆ UWAGĘ NA FAKT IŻ ZNACZNA CZĘŚĆ PROGRAMÓW DZIAŁA JEDYNIE W ŚRODOWISKU WINDOWS 95 !

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł .... gr ....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający ....

Dokładny adres ....

na rachunek **SILVER SHARK s.c. Bank Zachodni S.A. II Oddział we Wrocławiu NR 389219-116639-136-3000**

stempel

pobrano opłatę zł ....

podpis przyjmującego ....

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł .... gr ....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający ....

Dokładny adres ....

na rachunek **SILVER SHARK s.c. Bank Zachodni S.A. II Oddział we Wrocławiu NR 389219-116639-136-3000**

stempel

pobrano opłatę zł ....

podpis przyjmującego ....

Pokwitowanie dla poczty

zł .... gr ....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający ....

Dokładny adres ....

na rachunek **SILVER SHARK s.c. Bank Zachodni S.A. II Oddział we Wrocławiu NR 389219-116639-136-3000**

stempel

pobrano opłatę zł ....

podpis przyjmującego ....

W tym miejscu co miesiąc będą pojawiały się nazwiska

Prenumeratorów

naszych pism:

PC SHAREWARE CD-ACTION

którzy otrzymają od nas prezenty.
Tym razem szczęście dopisało dwóm osobom:
Monice Nowakowskiej z Warszawy
która otrzymuje program "Speed Haste"
oraz
Jarosławowi Bekierskiemu z Łodzi
któremu przypadł "Multipack"

Programy prześlemy pocztą. Gratulujemy.

LISTY czyli ACTION-REDACTION

Drodzy czytelnicy CD - ACTION, oto niniejszym mam przyjemność otworzyć nową rubrykę, która w całości oddana zostaje w Wasze ręce. Będziemy w niej odpowiadać na Wasze dezyderaty, mając nadzieję, że dzięki temu lektura Waszego pisma będzie jeszcze przyjemniejsza. Zaczynamy skromnie od jednej strony, jeśli jednak chcecie mieć więcej miejsca dla siebie, nic prostszego - Przysyłajcie listy! To od Was zależy, jaka będzie konwencja tej rubryki, nie żałujcie sobie! Wypuśćcie wodza fantazji (tylko na smyczy, żeby nie uciekł) i piszcie, piszcie i jeszcze raz piszcie. Na początek kilka spraw technicznych - jeśli nie zamierzacie pisać długich listów, a macie do redakcji jakieś pytania, prościej będzie wysłać kartkę pocztową. Poza tym pamiętajcie, że zawsze możecie zadzwonić, skorzystać z poczty elektronicznej (silver@mikrozet.wroc.pl) lub po prostu do nas wpaść. To wszystkim zaoszczędzi trudu i czasu. No, dosyć tego gadania, odjazd!

Prośba

Proszę o przysłanie (za zaliczeniem pocztowym) numeru 1/96 Waszego pisma "CD - ACTION"... Krzysztof Kuciński - Mińsk Mazowiecki

Moi drodzy, takich listów przyszły całe kilogramy, dlatego spieszę z informacją do wszystkich zainteresowanych, obecnych i przyszłych: NAKŁAD CD - ACTION NR1 DEFINITYWNIE I KOMPLETNIE ZOSTAŁ WYCZERPANY. Jeśli ktoś nie zdążył go nabyć, bardzo nam przykro z tego powodu, ale nic nie jesteśmy w stanie na to poradzić. Rada: w przyszłości kupujcie wszystkie numery czasopisma, bo każdy będzie lepszy od poprzedniego.

Zagubione programy i ... nazwy

(...) W numerze 3/96 został opisany program firmy ELECTRONIC ARTS pod tytułem AH - 64D LONGBOW. Na cover CD miało się znajdować demo tego świetnego produktu, co wynikało z napisu na samym krążku. Jednakże, ku mojemu zdziwieniu, płyta zawierała nieco starszą produkcję firmy DIGITAL INTEGRATION pod odmiennym tytułem APACHE. (...) W numerze 4/96 miało znajdować się demko VIRTUA FIGHTERA, po którym został pusty katalog VF. Ani z menu, ani ręcznie nie da się tego zainstalować, bo po prostu pliku VIRTUA FIGHTERA nie ma. (...) Łukasz Ćwik - Częstochowa

Łukaszu jesteś w błędzie, AH - 64D LONGBOW i APACHE to jedno i to samo! Pierwsza nazwa została nadana temu popularnemu helikopterowi przez jego konstruktorów, druga zaś, to nazwa potoczna, używana przez pilotów. Widzisz więc, że nie ma tutaj żadnej niezgodności. Producenci gry po prostu inaczej nazwali wersję demonstracyjną i finalną swojego produktu. Co do drugiego problemu, to rozwiązanie jest jeszcze prostsze - mianowicie nastąpił mały błąd podczas tłoczenia płytki. Virtua Fighter JEST na płycie, tyle że w katalogu VFPCR.

Ach to menu!

Mam na imię Adam. We wrześniu kupiłem czwarty numer Waszego pisma wraz z cover CD. Wszystko byłoby pięknie, gdyby nie to, że gry na tym właśnie kompakcie "nie chodzą" ("odpaliłem" tylko "Eksperyment Delfin" i "Megarace 2"). Przeczytałem opis obsługi cover CD i dokładnie wykonywałem czynności w nim opisane. Jednak nic z tego nie wyszło. Po uruchomieniu instalatora i po wybraniu odpowiedniego programu, przy próbie jego instalacji, komputer zawieszał się (mam Pentium 100, 16 MB RAM). Sprawdzałem nawet u kolegi, jednak wszystko było tak samo. Czy mi go wymienicie? Bardzo mi zależy na programach na nim umieszczonych (zwłaszcza Imagine 3.0). Proszę o szybką odpowiedź. Adam Kowalczyk - Suwałki

To tylko jeden z listów dotyczący menu. Jedyne, co możemy zrobić, to mocno uderzyć się w klatę (puk, puk), głośno przeprosić, PRZEPRASZAMY oraz obiecać, że w przyszłości tego typu sytuacja nie będzie miała miejsca. Pamiętaj Adamie, że możesz samodzielnie rozpakować program. Jak to zrobić? Utwórz na dysku twardym katalog i skopiuj do niego dwa pliki: program np. franko.rar (znajdziesz go w katalogu FRANKO na krążku), a z katalogu CDACTION plik unrar.exe. Na koniec wpisz w linii komend DOS'a następujące polecenie:
unrar.exe x franko.rar i zatwierdź klawiszem ENTER. Program zostanie rozpakowany. W analogiczny sposób postępuj z innymi plikami skompresowanymi.

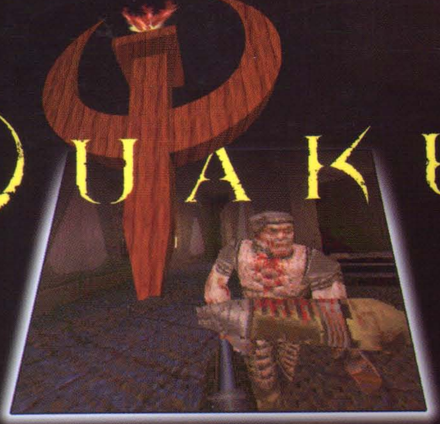
Scena

W Waszych listach, poświęconych działowi "Scena" powtarzają się często pytania *"jak nawiązać kontakt z ludźmi ze sceny"*. Odpowiedź jest bardzo prosta: najłatwiej tego dokonać wchodząc w posiadanie jakiejkolwiek polskiej produkcji, np. dema lub (najlepiej!) magazynu dyskowego. Praktycznie w każdej z nich znajdziecie adresy twórców. I potem nic prostszego - wystarczy wysłać list (szczegóły znajdziecie w drugiej części tekstu "Swapper", który powinien być zresztą w tym numerze CD-Action). Początkującym polecam polskie magazyny dyskowe (np. Bad News). Zawsze jest tam mnóstwo adresów ludzi, którzy chcą nawiązać kontakty, wymieniać się demami, szukają kandydatów do swej grupy, itp. A skąd wziąć te dema czy magazyny dyskowe? Na każdej giełdzie znajdziecie ludzi, którzy legalnie je rozprowadzają (zwykle za bardzo symboliczną opłatą). Jeśli jednak np. mieszkacie w mieście gdzie nie ma giełdy lub macie poważne kłopoty z nawiązaniem kontaktu, to możecie też przesłać na nasz adres swoje dane wraz ze zwięzłą notką typu *"poszukuję kontaktów, jestem grafikiem i szukam grupy"* itp. (warunek: będzie to plik w formacie .txt, na kopercie dopisek SCENA). Będziemy je bezpłatnie publikować. A tak przy okazji: chętnie zamieścimy Wasze teksty poświęcone scenie (np. recenzje najnowszych dem, newsy, itp.) - jeśli więc czujecie się na siłach, zapraszamy! Autorzy będą otrzymywać honoraria autorskie wg stawek obowiązujących w naszym piśmie. Nie mamy też nic przeciwko zamieszczaniu na naszym kompakcie polskich dem, magazynów itp. Zatem jeśli jesteście autorami dem, modułów, magazynów dyskowych - zapraszamy do współpracy!

To tyle na początek, jeśli macie pytania, sugestie, chcecie nas pochwalić, zganić lub po prostu macie ochotę podzielić się czymś zabawnym, na temat szeroko pojętego świata użytkowników komputerów, PISZCIE. A tymczasem żegna się z Wami gospodarz rubryki...

MR.JEDI

Nieocenionej pomocy udzielił: Smuggler (tekst "Scena") oraz Fred ("Menu"). Wielkie dzięki!



cena: 159,00 zł

Rok założenia - 1991

HMS s.c. computers

45-018 Opole
ul. Krakowska 41A
tel./fax (077) 547413

Settlers II
cena: 138,00 zł

Warcraft II
cena: 145,00 zł

Command&Conquer
cena: 176,00

The Need for Speed
cena: 134,00 zł

Megarace II
cena: ☎

Destruction Derby
cena: 119,00

Battle Area Toshinden
cena: 189,00 zł

Duke Nukem 3D
cena: 135,00

Assault Rigs
cena: 119,00

- katalog gier i programów na Amigę, IBM PC oraz Sony PSX wysyłamy pocztą
- katalog można otrzymać również faksem
- prowadzimy sprzedaż wysyłkową: hurtową i detaliczną (na koszt odbiorcy)

KORZYSTNE WARUNKI DLA PARTNERÓW HANDLOWYCH (RABATY, PŁATNOŚC

AUTORYZOWANY DYSTRYBUTOR FIRM: CD PROJEKT, L.K. AVALON, MARKSOFT.

SPRZEDAWCA GIER I PROGRAMÓW FIRM: IPS, MIRAGE, TIMSOFT, TECHLAND, CARTALL I INNYCH